2001年10月号 总86期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

石器時代2.0版 家族開拓史



盟军敢死队II



超完全剧情攻略

恐龙危机II

十月快讯

“德军城堡”城门渐开
《反恐精英》易主制作
Xbox日本上市推迟
FF12计划出台
生化系列NGC独占

新作前瞻：灵魂使者II，神秘之旅 杰迪骑士II被逐的杰迪，幻灵游侠 太空也疯狂，雷曼竞技场，麋鹿复仇IV，大满贯明星，神剑，天使音乐会，传奇，三国赵云传，欢乐之城……

电玩资料夹

评点报告：盟军敢死队II，部落II 恐龙危机II，独立战争II危机边缘 可汗：雄霸天下，闪点行动：雷霆救兵，B-17飞行堡垒II，武林群侠传，石器时代：家族开拓史，珍珠港：拂晓出击，鬼寺，欧洲台风战斗机……

神秘岛系列三代回顾
恐龙危机II 完全攻略指南
武林群侠传 武林盟主之路
奥秘 完全详解攻略（上）
樱花大战 大神一郎の事件簿案簿
英雄本色 隐藏事件大揭秘

软硬武略

全能卡新人王——nVIDIA Personal Cinema
2001金秋装机指南
12款软硬新品初测
网络时代的电脑医生——金山毒霸2001
MP3新共享时代：WinMX
nVIDIA的灵魂——雷管系列驱动评测

麻辣玩家

黎明前的反思
网络游戏纵横谈
文渊阁：文明的故事

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183



英雄本色
MAX PAYNE

附赠82页完美剧情攻略

48元 热卖中

超强的警匪阵容！
不可拒绝的英雄本色！

三年前痛失妻子、爱女，为报深仇从此隐姓埋名。
三年后卷土重来，周旋于黑帮、政客、警察之间，
开始一场惊天的复仇行动。
命运为我安排了一手坏牌，而一个高明的牌手总能绝处逢生！
我不知道最终谁会是胜利者，但我只想找出真凶，以血还血！
我也不想知道会付出什么样的代价，因为我再也没有什么可以失去了！







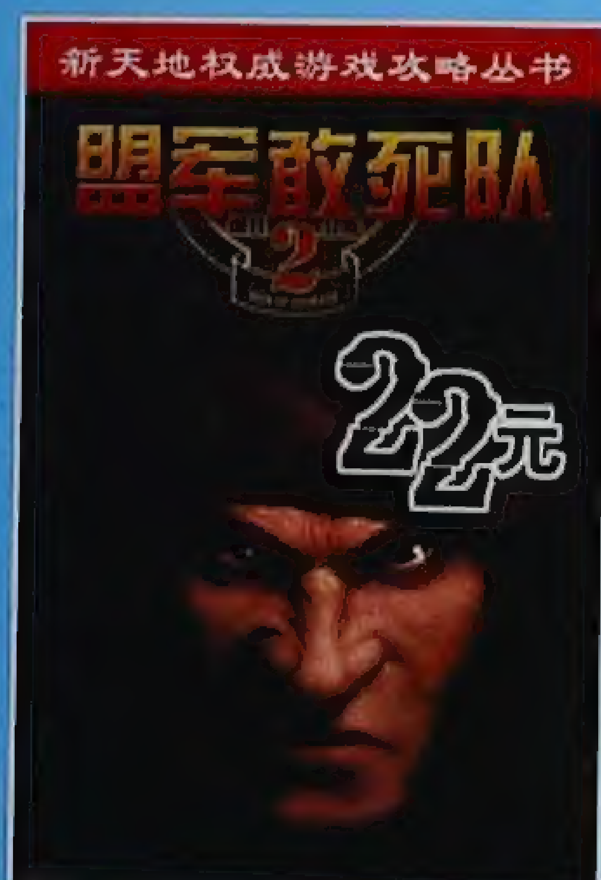
- 细腻到表情的人物造型，真实入微的场景刻画，让你感到这不是一个游戏，而是一个真实的世界，或者说它是一部电影。
- 游戏中别具特色的动作设计和运镜方式，特有的慢镜头处理效果，你将体验动作游戏前所未有的震撼！



- 出膛的子弹、散落的弹壳、坠地的弹夹，临场感十足的动作场面，枪战电影中的动作美学与游戏结合的完美境界。



新天地倾力汉化，精彩剧情尽收眼底；附赠全25关、全彩色全景图形攻略本



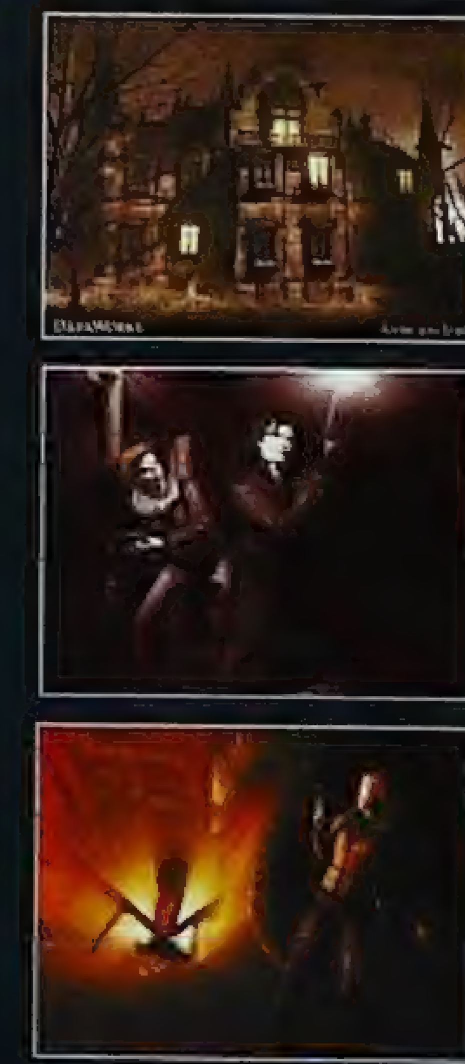
厚达200余页，彻底解析《盟军敢死队2》的一切，新天地独家同步发行

SunTendy 新天地互动多媒体

地址：北京市1998号信箱　传真：010-62862036　联络：新天地销售部
邮编：100091　销售热线：010-62862035　技术支持：010-62862042

中文版
鬼屋魔影4

INFOGRAMES



九年的辉煌历史，鬼屋魔影再度出击！

美国西海岸，鬼神莫测的影岛，恐怖的事件再次袭来，诡异的谋杀案加上神秘的古代石碑，当男女主角齐集岛上舞台的时候，鬼屋魔影新的噩梦之章开始了。

鬼屋魔影4中文版即将登场！本作大幅强化了画面的表现力和恐怖感觉，再加上突破性的男女主角两条主线设计，利用主角之间的通讯联系，携手解开[illegible]之岛上种种事件的内幕。游戏内部完全中文化，即使是在CG动画部分也贴心的增加了[illegible]，大大增加了玩家的投入感。

男女主角不同的游戏主线设定！

可以选择男女主角分别展开游戏，男主角在冒险途中会遭遇大量的敌人而展开激战，而女主角遇到的敌人较少，但是解迷成分却大为加强。

魄力十足的紧张感！恐怖气氛十足！

在阴森的大宅中冒险，时隐时现的烛光加上窗外一闪而过的雷电，配合悸动人心的背景音乐，令人喘不过气来的恐怖浪潮接连袭来，你能够顺利的逃出生天吗？

改良的操作设计，更容易上手！

采用深入人心的"生化危机"式操作方式，简便快捷的设计即使是初次接触游戏的玩家也能很快熟悉。

Ubi Soft 育碧软件

任他岁月沧桑，
你仍是我唯一的期望…



育碧续写杨过小龙女绝世恋情

重逢绝情谷底无须再等十六年

問世間情是何物
直教生死相許

究極逼眞

究極震撼

究極感動

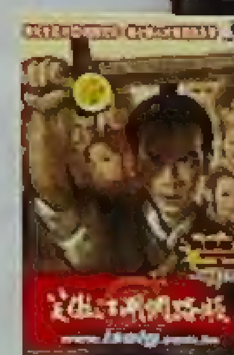
究極華麗

新神鵰侠侶 贰

四光碟 六十九元

买游戏就送杨过、小龙女
Q版玩偶任一个
千万不容错过！





官方全彩攻略本同期上市

另有“破关送大奖”活动等你来参与

制作
昱泉信息技术(上海)有限公司

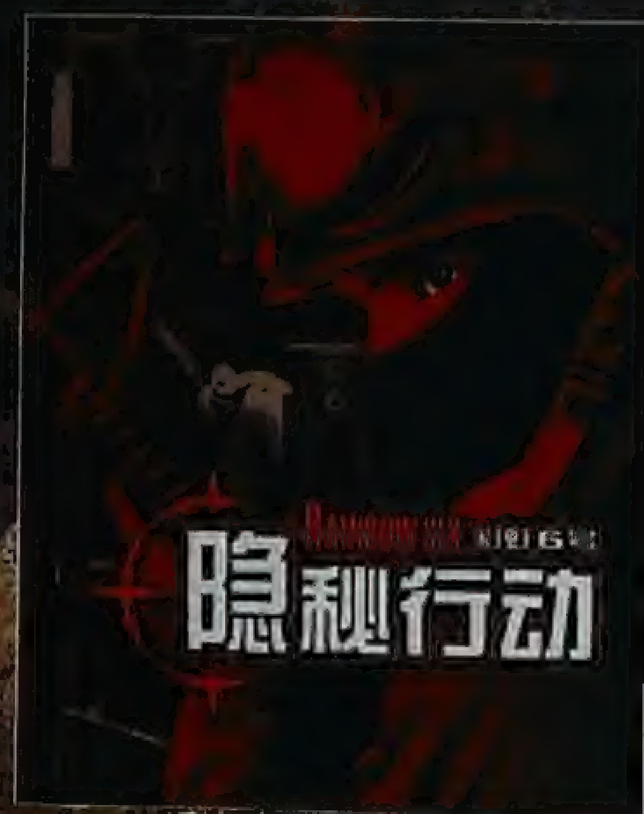
Ubi Soft 育碧软件

4CD 69元 简体中文版

神秘岛III 放逐

千万级作品，世界最畅销经典系列游戏之全新续作！

神秘岛，最完美的复仇计划在此展开！



《彩虹六号》再度强势出击

简体中文版 2CD 48元



传奇将才的最终血战

简体中文版 48元



巧妙安排车来车往，创造交通运营的奇迹业绩

简体中文版 2CD 48元

Ubi Soft 育碧软件

48元

AIRFIX

反斗神鹰

反斗神鹰挑战奇趣任务

模型飞机坦克大作战


可爱有趣的作战场景，
在厨房、庭院、卧室开展空中战斗


模型飞机首度出演飞行模拟游戏主角


精致漂亮的画面，丰富多彩的声光效果

paradox entertainment

DIGITAL ENTERTAIN

Ubi Soft 育碧软件

48元

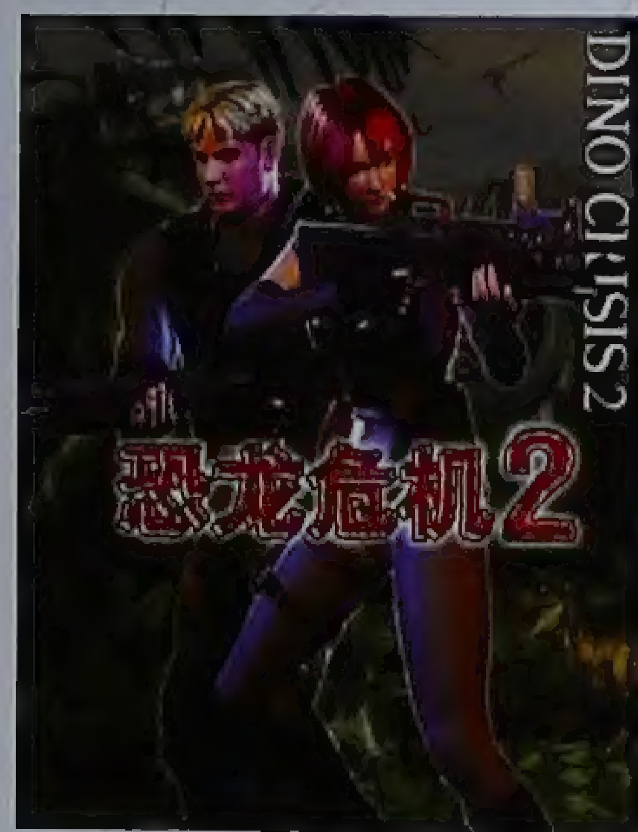
就这样被你征服

征服

前线战争

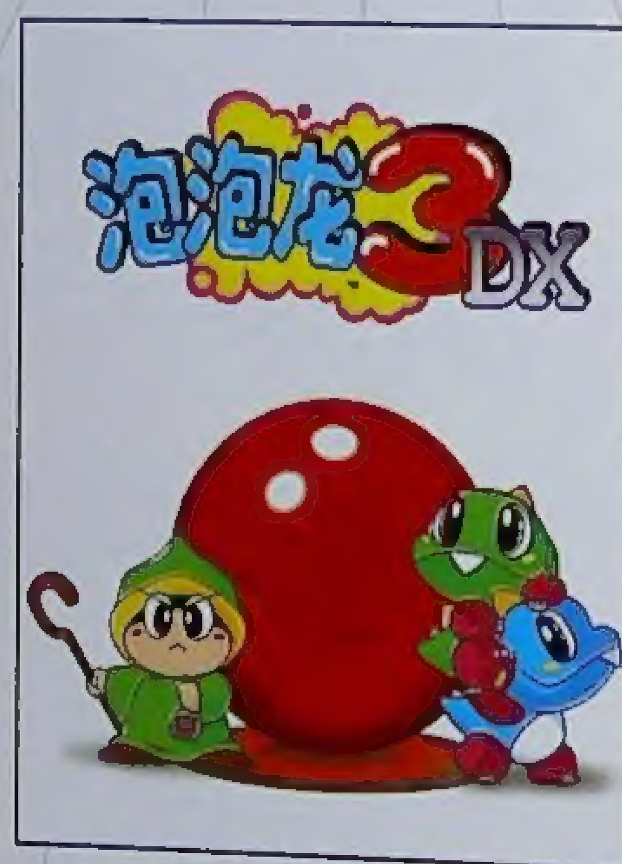


银河飞将原班人马打造新概念太空即时战略游戏



三上真司又一百万级巨作

热卖中 48元



经典益智游戏登陆PC舞台

48元 10月上市



核战特攻队协同作战 智破死亡任务

热卖中 3CD 58元

Ubi Soft 育碧软件 SHANDA 盛大网络 11月上市



万人有奖测试大行动

请告诉我《传奇》好玩的理由！



参加方法

◇获得《传奇》测试版，参加游戏测试

1、您可以从以下杂志（10月刊）的捆绑光盘中获得传奇的测试版，《网上俱乐部》、《网友》、《玩游戏》、《家庭电脑世界》、《游戏原动力》。

2、您可以登陆《传奇》中文官方网站测试活动注册页面，正确填写您的相关资料后，便能免费获得《传奇》测试版的光盘（限量10000张，先注册先得）

3、您可以直接登陆《传奇》的中文官方网站下载《传奇》的测试版

◇评选《传奇》好玩的理由

所有参加《传奇》测试活动的玩家，只要登陆《传奇》中文官方网站，评选《传奇》好玩的理由，便有机会获得育碧软件为您提供的梦幻组合大奖。

快来抢鲜

2001年9月28日－11月1日

奖品设置

参加测试活动的玩家，其在游戏中的ID以及在游戏中所获得的经验值，道具等相关资料将通过一定方式在游戏正式上市后予以保留。



参加测试活动的玩家，登陆指定网页评选"传奇好玩的理由"，便有机会获得梦幻组合大奖：

PS2+DreamCast+GBA各一台+PS2超级人气大作

Final Fantasy X 或者现金5000元奖励

详情请见《传奇》中文官方网站：www.mir2.com.cn







（10月刊捆绑传奇测试版光盘）

更多奖品等你来拿！





梦幻组合大奖（奖品以实样为准）

在PC GAMER
中得到89分高分

独立战争2
-［危机边缘］-
I- WAR 2
THE EDGE OF CHAOS







感受精彩剧情和完美操作的快感









★你是要成为宇宙空间中的海盗，还是培养成为一个雇佣兵，就要来充分把握这精彩的剧情！
★你可以储备自己的飞船配件，并根据不同的任务装配成不同性能的飞船，来适应各种环境！
★优秀的自动导航系统，让玩家感受到战斗的快乐又可以尽量的简化操作！
★全新的物理引擎，可以准确的描述真空状态下的物体运动状态！



STAR TREK: DEEP SPACE NINE
DOMINION WARS

星际迷航第九度空间

主权之争

主权之战是Gizmo Games开发的一款实时策略游戏。
策略游戏中普通的资源管理模拟将被抛弃，将更注重战斗，会让喜欢实时策略的需要时间来适应。
你有六艘飞船可供选，许多星际迷航系列里的著名人物也将可以被你使用。
将有极大限度的定制自己飞船的能力，舰长你有独特的个性并在战斗中有自己的选择。
你必须保持队友的积极性并不断鼓励他们，在三个战役中将有10个任务。
游戏使用全新的3D引擎，游戏将用第3视觉，并可以在战场是缩放画面。
也许Gizmo Games并不是个知名的制作小组，但是如果你知道
这个小组的成员全部是来自Dark Reign（黑暗王朝）和
MechWarrior 2（机甲战士2）的设计组，
你现在开始改变你不屑一顾的神情吧！



继续你地面的控制 粉碎敌人黑暗的阴谋

增加了15个全新的单人游戏任务
三维的游戏,可以"上看、下看、左看、右看……"
人工智能进一步的提高,电脑也懂得利用地形优势真
新增兵种有狙击手、掷弹兵、海军装甲兵等等
8 人同时通过IPX或互联网进行游戏
有抢旗、死亡、得分等模式

地面控制之资料片黑暗阴谋 地面补完计划





地面控制
-［黑暗阴谋］-



A E C

新挑战每时每刻

www.hpyweb.com

Rage

2002年将服役于英国皇家空军

EUROFIGHTER TYPHOON

欧洲战机 台风

全国火爆热卖中

58元 内附完全中文说明书

台风战斗机前身为EFA，是欧洲战斗机公司（英国BAE SYSTEMSA、德国EADS、意大利Alenia Aerospazio和西班牙CASA4国合作）研制的第四代新型单座双发超音速战斗机，主要用于执行防空和空中优势任务，兼具对地攻击能力。

继F15以色列空军后又一款完全飞行模拟游戏

体验全新飞行经验 挑战未来战机性能

游戏特点

- ★强大的线上指导功能，帮助玩家可迅速起飞并进入战斗
- ★藉由完整的卫星数位资料，真实塑造出战斗形貌
- ★飞行员管理功能——可选择6位各怀绝技的队员，赋予他们适当的任务，并确保他们在战争中存活
- ★具有多款极具挑战性的多人网络连线对战，包括竞速大赛、天空捉迷藏、及空中之王游戏对战
- ★真实易学的驾驶舱仪器，让你能即时掌握战况
- ★强大的僚机指挥功能，可实现各种战术
- ★真实的云层显示，增加游戏环境的真实性
- ★具有多重完整的任务可供玩家执行，包括在地面攻击、空中……拦截、护航、空战逃……

赠 战机纸牌 战机资料片 （豪华版另附赠精美……

恒星科技

北京恒星互动数码科技发展有限公司
销售热线 (010)84620633/84623324/84623364/84622387转8002/8004
邮购地址 北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113号楼0301室 王莹 收
邮 编 100029 手 机 13001234663 13001256160
e-mail:HXKM@mx.cei.gov.cn ds1970@263.net

庆祝 WinDVD 全球销量突破1000万套

冠君软件

AERO DANCING F

航空特技团F

- 尽展雄鹰英姿
- 实现飞行梦想
- 体验极品机型
- 享受空战快感

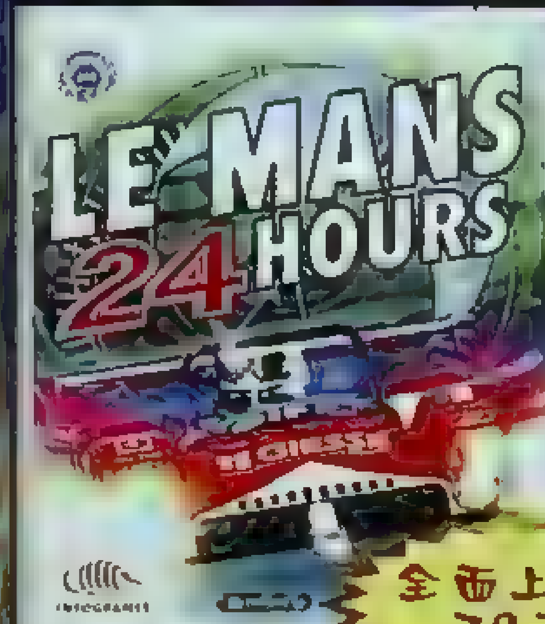
31款机型 15种攻击项目 任你选择
关卡编辑器 可自行决定机种、数量、场景
提供连线对战、共享空战刺激

全面上市



拯救大兵

全面超越传统的军事策略游戏
体验真实的二战指挥官
再现二战三大战役恢弘场面



全面上市 38元

飞车极品一 勒芒24小时



10月上市 38元

飞车极品二 越野英雄

世界八国42条
充满折磨的无情赛道
等着够酷的你来挑战

亦可呼朋引伴连线竞技
但残酷的赛道
却容不下两个冠军！

北京冠君荣业科技有限公司
BEIJING GUANJUNRONGYE TECHNOLOGY CO., LTD.
http://www.chinawell.com

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦 1102室
邮编：100086（邮资免费）
电话：010-82659886

《象棋水浒战2》 下赢退款 11月上市

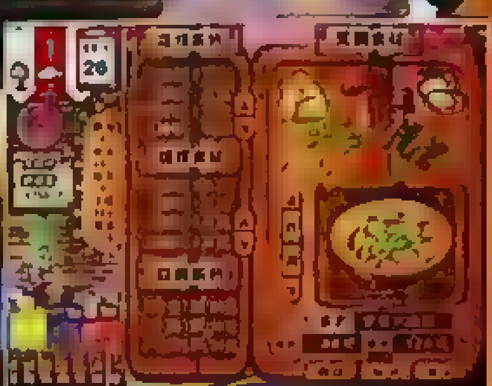
[华软软件 SOFTCHINA]
全球专业软件发行商

中华大排档

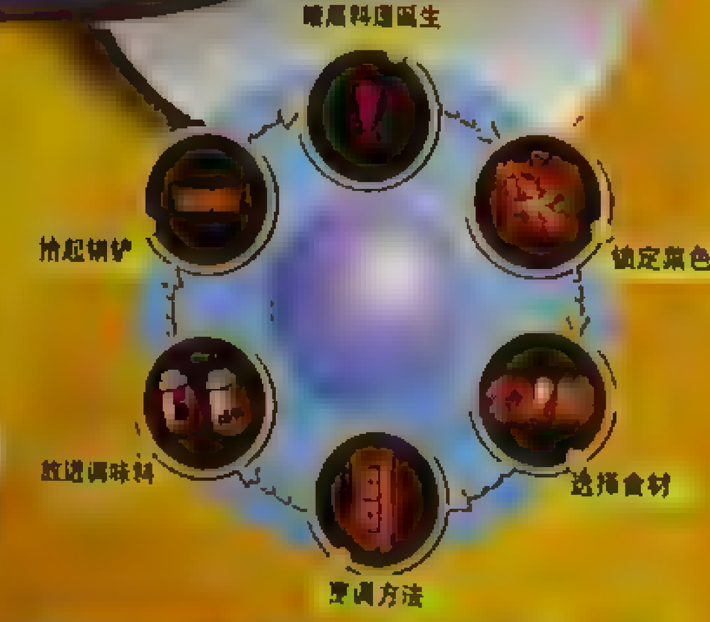


出锅价 39元

超真实菜肴烹调方式
让您成为暗黑料理王







9月15日
隆重
上市





研发：　　　经销：北京神州华彩网络软件有限公司

北京天下华彩网络软件有限公司发行
http://www.softchina.com.cn

地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080　电话：(010)88096906　传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905　E-mail：servicepub@softchina.com.cn





横刀立马
纵横三国古战场

山河水秀、竹柳成林，
中国韵味的精美场景

丰富的武将技能，
引入RPG要素的武将培养系统

支持互联网，局域网联网对战



59元

目标软件 www.object.com.cn　连邦 www.federal.com.cn

目标软件（北京）有限公司　地址：北京市海淀区中关村南大街甲10号银海大厦南401室　电话：68910901 68910902　邮政编码：100081　传真：68910085

北京连邦软件有限公司（中国大陆地区总代理）　地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层　网上连邦：www.federal.com.cn　电话：62525338　邮编：100080



中國麻將 Chinese Majiang

超擬真人工智慧!!!

原「將族」人工智慧開發者又一次超水準的傑作

- 段位检定功能
- 十六个不同强度个性的对手!
- 全程中文语音!
- 字一色、大四喜、清一色等十六种密技!
- 自动存档功能!
- 亲切的界面，轻松的操作，让人忍不住一玩再玩!

少年劉關張 立志在遠方

- 融入策略养成精神的RSLG
- 近百个三国文官武将
- 四十个具战略特色且奇幻拟真的场景
- 三百种武器防具物件
- 九十种效果炫丽的攻防计谋
- 一百个关卡建构出网状结构剧情



▲练功升级，装备宝物，培养真汉真英雄

◀在实战中攻学整理修练各项武技及计谋!

智慧機器人策略模擬 AI Programmable

Program your intelligent vehicles!



- 组合装备武器，设定程序指令，独创个人的智慧机器人
- 不需血肉横飞，更多脑力激荡，自由发挥让游戏更耐玩
- 省却手指运动，挑战设计能力，多样任务考验您的创意
- 2座奖项肯定，5星最高评等，全美84家媒体一致好评

▲透过巧思和错误设计发现更多方法来取得胜利

▲轻型机组配上感应装置能正确导引路线和避开障碍物

绝不容错过的理由!



T-TIME 光谱博硕电子科技(北京)有限公司 T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

www.ttime.com.tw



详情请浏览新浪游民部落网站!

万人参与，场面热烈，大奖、星探在等着你!

青涩的回忆由你的歌声来品味，如梦的青春在你的旋律中飞扬!

青涩宝贝2

白金典藏版于10月中旬隆重推出!

免费赠送上海依星与上海磊力合作独家推出的香港著名歌手王菲的数码写真集CD-ROM，同盘收录《青涩宝贝2》游戏简介、人物图片以及12位女主角歌曲和左边……海报参选者优胜者照片及其歌曲! 并赠送国内罕见的……文件夹……可爱的手机吊带、极具收藏价值的精致银币以及独家定制的青涩宝贝2特别……

9月22日
王菲上海演唱会
同日上市

普通版
热卖中!



非卖品

通力依星

2001王菲上海演唱会

星尘物语 ARCTURUS



依星软件 everstar

上海依星软件有限公司

http://www.everstar.com.cn

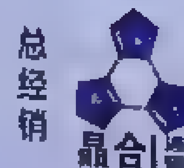
公司总机：021-6426-1212 传真：021-6426-0267

销售专线：021-6426-1612 客服专线：021-6426-1613

Mail:master@everstar.com.cn

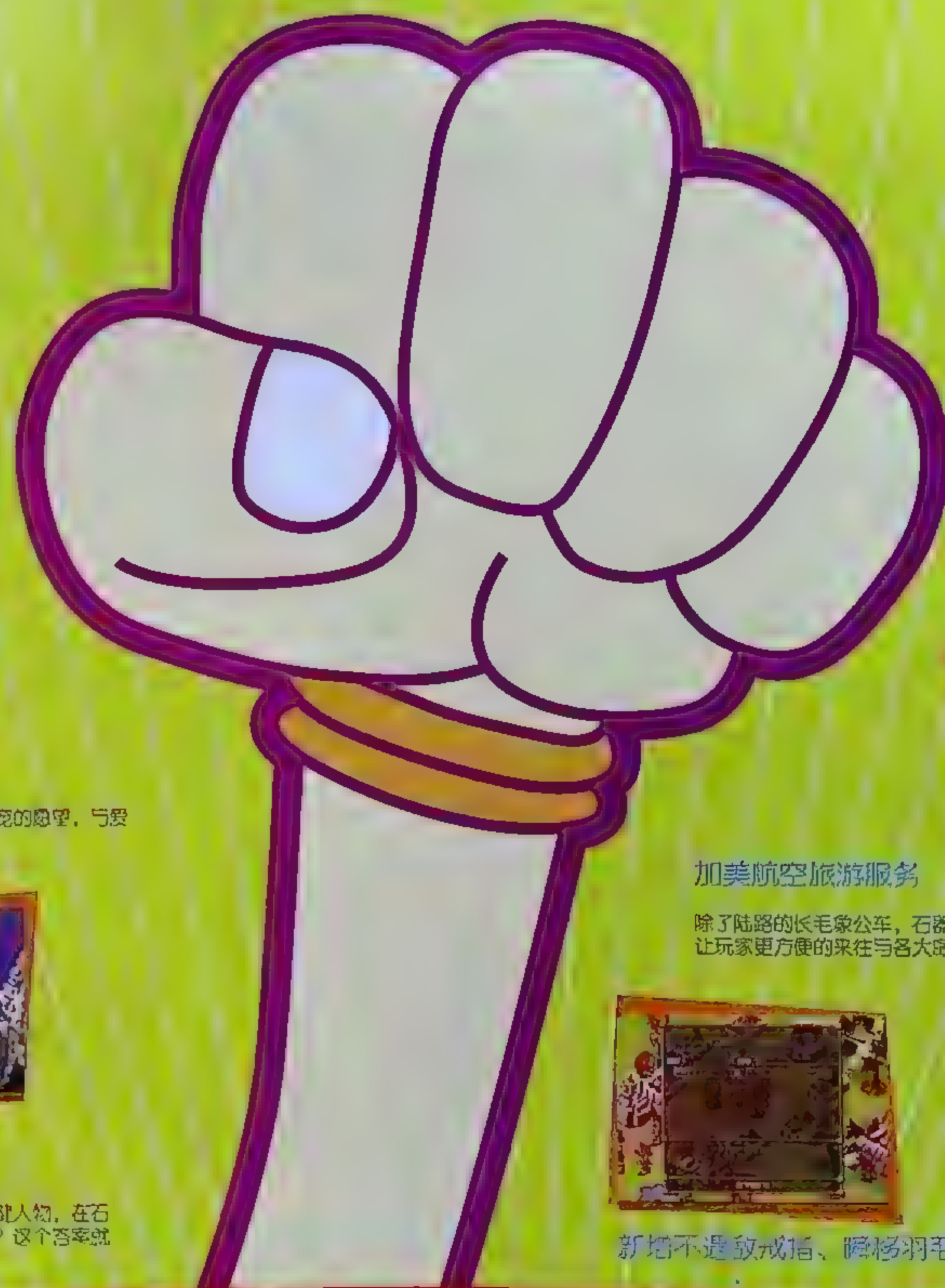

早春的气氛尽在……
全中文化最浪漫精致的角色扮演带您体验前所未有感官享受
定价：38元
上市时间：10月中
公主的回忆
Princess Memory

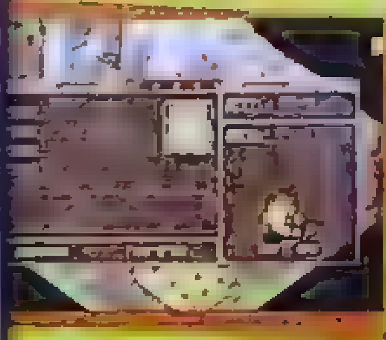

WAEI


晶合

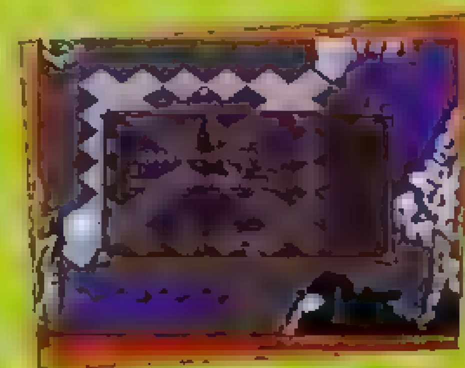

WAEI

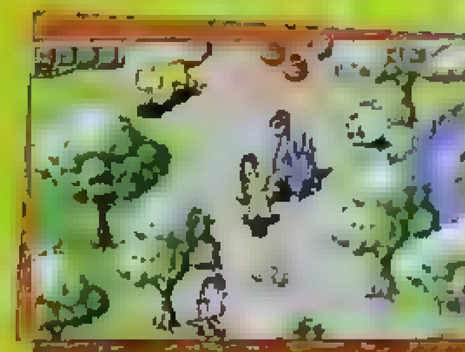



石器时代2.0
家族开拓史
我的石器我的家，团结才会力量大














WAEI



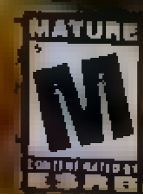
经典动作大片——巨人 三个种族不同的生存挑战
麦克——拥有先进的高科技武器
海魔女——魔法无限的使者
卡布托——可以吞下一切的真正巨人

三种不同的玩儿法
动作与策略的完美结合
孤岛霸主——连线对战大奖赛
详情请登录game.china.com主页

玩《巨人》——一种比秋日更**爽**的感觉







第三波

第三波首度自制产品 蓄势待发



三国 趙雲傳

三国武将第一人　龙越云端谁能阻
今日再次显神威　赵云骁勇美名传

热血豪迈的男儿，化身新时代的任侠典范
极有特色的三国游戏，引领你进入RPG狂潮

奉旨欲定十二月进军中原

第三波

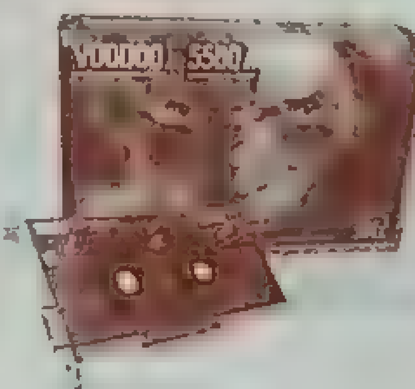
我是衰神?!

整件事情最初是从前年冬季那个无聊的日子开始。

某天忙完杂志的版面后，看着满桌子 PC Game，突然有种非常厌倦的感觉 -- 数 GB 的漫长安装、令人困扰的 S 机、游戏 BUG 和随之而来的软硬件升级调试。二话不说，穿上外套直奔地安门 -- 北京游戏机集散地，买下了一套日版 DC -- 虽然后来还是"封印"起来的时间居多，但总是有了一个简单到"扔张碟进去就可以玩"的发泄对象。



再后来就到了春节。好朋友 DDND 从加拿大帮我带回了心仪已久的 QUAKE3 专用鼠标 Razer Boom Slang 2000。掏下净口袋里的近千元 RMB 后，终于真正"拥有"了这个昂贵的宝贝 -- 虽然后来发现它对我的手掌而言实在太大，搞得连 Rocket Jump 都不会跳了。



最后是春暖花开时分，银转托游骑兵的朋友又从新加坡带回了当时国内还难得一见的 3dfx Voodoo5 5500AGP。点出 2 千 4 百元 RMB，并眼含热泪送它出门后，把这个需要外接电源才肯工作的巨无霸捧在手里，我不知道该哭还是该笑 -- 虽然很快就自己测试出来它比 GeForce2 GTS 慢不少。

这三件事情本来没什么联系，直到不久前东东在玩《大富翁 V》时喊了一声"哎呀，糟糕，被衰神附体了"！坐在旁边的我突然一个激灵，平时没注意的那些业内消息浮现了出来

日本 SEGA 决定停止生产 DC 及其他硬件业务，未来全力转向软件开发，并为此降价抛售 DC。美国 3dfx 公司因经营不善，而实质上被 nVIDIA 彻底并购，3dfx 这个响亮的品牌从此不复存在。Razer 公司因财务状况不良，正式宣布停止对旗下硬件产品的开发及曾经承诺过的售后服务，并向玩家致歉。

我是个无神论者，也无意在这里用"午夜凶灵"一类的玩意吓唬谁，只是觉得……觉得这一切都凑巧的太离谱了吧?！我买完一件东西，不到一年生产厂家就会出状况，而且都不是什么"利好"的消息 -_-!

静下心来想想，其实作为玩家，我们真是蛮辛苦。先要防备广告迷花了眼，次要小心买到假冒伪劣，再后要努力杀价以免被 JS 宰到，最后一不留神售后服务却泡了汤……

不过听完我的抱怨，屋子里其他编辑倒是十分兴奋，纷纷向我述说各自对哪些厂家不满意，并极力鼓动我去购买该厂产品。虽说隐隐有种被人视为"衰神"的感觉，但还是因为突然如此受重视而自豪了片刻。

在我要给这篇卷首收尾时，一直萦绕脑海的一个问题是，秋季来临，PS2、XBOX 和 NGC 我到底该买哪一个，不晓得下一家该轮到谁?（狞笑中……）

-- 暴走的胖子

2001 年 10 月

广告索引

家用电脑与游戏 10

主办单位：[illegible]
主　　编：[illegible]
常务副主编：[illegible]
专栏编辑：[illegible]
美术编辑：[illegible]
责任编辑：[illegible]
电　　话：编辑部 010-6872813[illegible]
发行部主任：[illegible]
发 行 部：010-6872[illegible]
广告部地址：西城区[illegible]
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010-68728133　68411807
传　　真：010-68728131
通 信 处：北京 813 信箱（100037）
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：render@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1000-6183 / CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号 综合楼六层（可通信）
邮购地址：北京市 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元

新闻报道

流星时空

新游戏由开发过著名的动作游戏《异教徒》(Heretic)的游戏公司 Raven Software 监制，在原有基础上——混合角色扮演和冒险等多重要素，使新作拥有更良好的视觉效果和游戏性。

柠檬互动(Lemon Interactive)是一家波兰的游戏开发公司，目前他们正在开发一款名为《太空也疯狂》的 3D 即时策略游戏。从游戏名称上看，它似乎有着赶超《家园》的决心，不过，其内容却非常的正统，毫无疯狂的迹象。

做了很久"猎鹿人"的你，在瞄准枪端准那些毫无抵抗力的猎物时，有没有想过，有一天，它们也会反身追击？你想不想知道，当你面对阴森森的枪口时的心情如何？猎人做得太久了，未少有些枯燥乏味，那么，不妨来体会一下做受害者的滋味吧。

游戏评析

……《盟军敢死队II 勇往直前》终于如同一块香气诱人的蛋糕般，在……——Pyro 工作室以及发行商 Eidos 热切的目光下慢慢出炉了，引爆了早已按捺不住的全球数以亿计"盟军"迷的攻掠热潮。

攻略手记

一百多年来，武林第一人小虾米的雕像一直矗立在名都洛阳的中心，受万人景仰。今天，在熙熙攘攘的参观人群里，有一个来自远方的少年东方未明，这个满脸好奇和崇拜神色的少年也许并没想到，自己将写下比这位前人更加伟大的传奇。

玩家讲武堂

nVIDIA 推出专为个人用户开发的数码娱乐解决方案--Personal Cinema 全能套件。它值得购买吗？如果你的机箱电脑的机箱空间较小，这将是非常不错的选择，廉价高效。但别忘了先确定你能否把有线电视天线引进来。

文渊阁

玩多了《文明》游戏，你有否注意到那些错乱的历史、错乱的文化、错乱的事物之中，也隐藏了许多难以抹去的现实痕迹呢？你有否想过，在那些不起眼的设定中，也有值得我们深思或遐想的东西？文明的故事，是游戏的故事，同样也是现实的故事，写给所有喜爱《文明》这款游戏的玩家的故事。

玩家沙龙

秘技档案

其他精彩内容

“罗马执政官”明春“上任”

以制作《盟军敢死队》而一举成名的Pryo Studios近日透露，该小组目前正在开发一套新的策略游戏——《罗马执政官》(Praetorians)，它以当时罗马帝国(Roman Empire)征战北非及欧洲国家的故事为背景。Pryo Studios表示，他们不会制作一套很常见的策略游戏！

据悉，这款游戏之所以用罗马帝国为背景，是因为那个时代大部分都与战争有关，加上多种书籍对当时的战役和兵器种类都有详细记录等便利条件，十分利于他们开发一套以战争为主题的策略游戏。在这款游戏中，不同的文化背景、不同的建筑特色及不同兵种的差别都会有细腻描写，尤其是兵种的相生相克，在这款游戏中将得到更加真实的再现，战术的运用也会更加多元化，不会像其他策略游戏那样只要“攻击”就万事大吉了。同时，为使玩家能够自主把握战争的节奏，充分享受游戏乐趣，制作小组特别对游戏中的内政系统进行了简化，使之更加容易上手。

这款游戏预计将由Eidos在2002年春季正式发行。

《黑与白II》最新动态

据Lionhead透露，《黑与白II》(Black & White 2)已正式开始制作，和前作一样，玩家将可以在善良或邪恶之路中任选一条，两者间的平衡度亦有所改良，比如一些侵略行为不会再被视为邪恶举动，而人民亦有可能以你的名义进行一些错误的行动。此外，《黑与白II》中的人口将更为稠密，而且所有土地皆有所属，因此扩张势力已不再是易事，整个世界好战气氛更为浓厚。Lionhead还透露，游戏画面、接口和引擎也将得到改良，同时会引入若干新的功能，当然，新的魔法也是少不可的。



Lionhead的主力人物Peter Molyneux同时表示，他们已预定整个《黑与白》[illegible]会在何年，虽然后者[illegible]仍处于纸上谈兵阶段，但Molyneux表示它们肯定会以另一个新的引擎开发。

另据透露，Lionhead另一个[illegible]计划也在悄悄进行，一套名为《Dimitri》[illegible]的游戏也已开始启动了，这将是一款与《黑与白》完全不同的游戏，Peter Molyneux坚决不肯透露任何细节，就连游戏的类型也不肯透露。

“德军城堡”城门渐开

日前，Activision和id Software联合宣布，将于9月14日释出全球玩家期待已久的《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)第一款Demo！虽然其内容还极为贫乏，只有一个场景，玩家也只能以第一人称视角进行游戏，但试玩版已经来了，正式版还会远吗，至少也能起点儿望梅止渴的作用吧？感兴趣的玩家请关注这两家公司的官方网站。

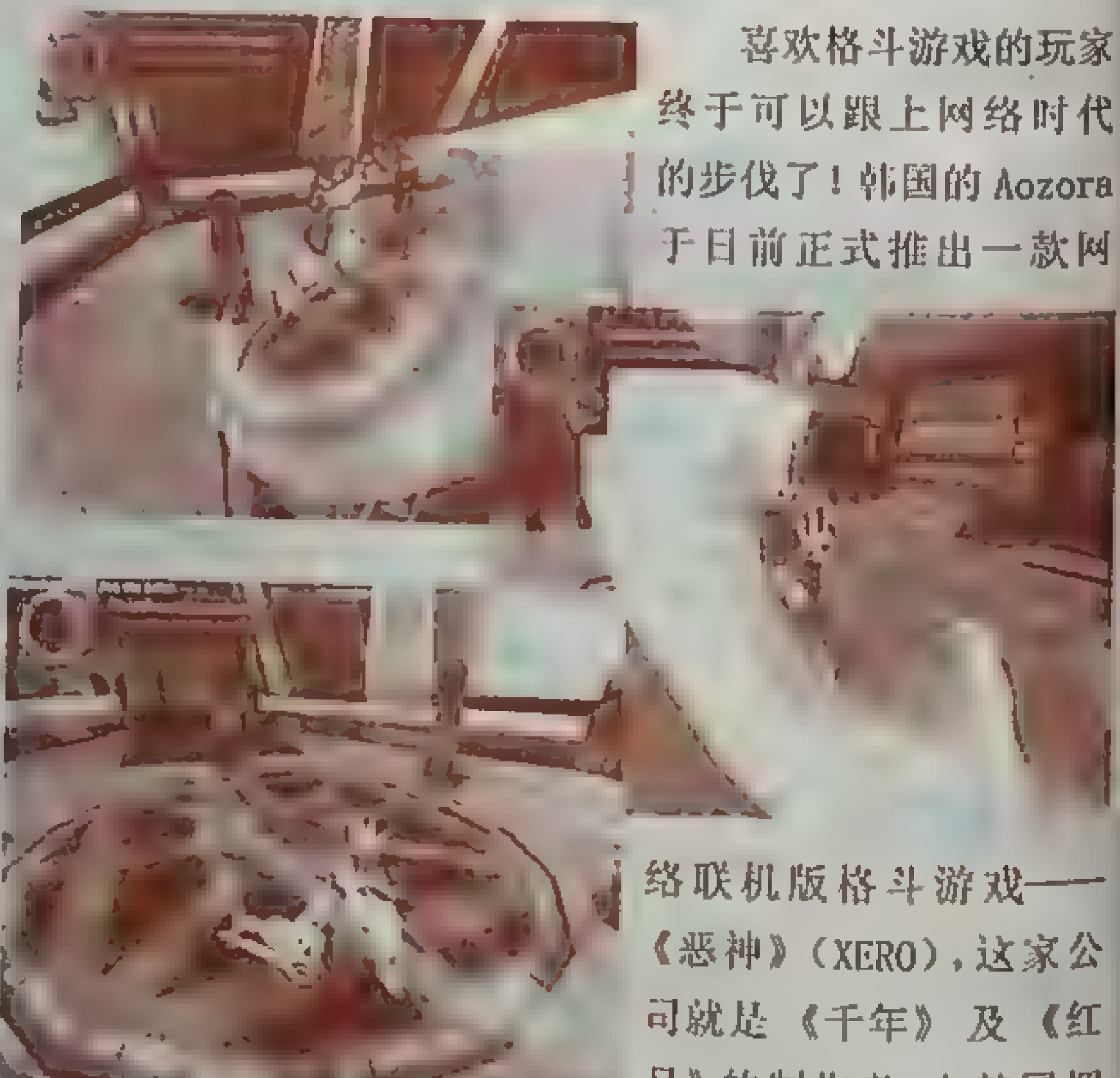
《战争与和平》搬上PC

日前，由Microids开发制作的3D即时策略游戏《战争与和平》(War and Peace)初露端倪，虽然开发者并未明言游戏改编自列夫·托尔斯泰的同名巨著，但游戏背景的设定似乎已说明了一切，而且部分知情的欧洲传媒已开始用同名电影(当然是改编自原著了)的图片进行作宣传了。

据了解，这将是一套典型的即时策略游戏，混合了战略、经营管理等元素于一身，玩家可以在France、England、Prussia、Ottoman Empire、Russia和Austria等国家中选择其一。

首款网络格斗游戏出世

喜欢格斗游戏的玩家终于可以跟上网络时代的步伐了！韩国的Aozora于日前正式推出一款网络联机版格斗游戏——《恶神》(XERO)，这家公司就是《千年》及《红月》的制作者，在韩国拥有很高的人气。



据悉，《恶神》的故事建立在非常简单的架构上，主要是以3D格斗来吸引玩家。游戏中的每一个角色都具有其独门武器与秘技，游戏中同时使用了类似《刀魂》的武器轨迹系统，玩家可以清楚地看到刀剑挥舞时的走向，因此招式施展起来更加华丽。《恶神》提供有单人、连网对战、练习三种游戏模式，最多支持16人同时上线对决。此外，连网模式里又分为三种不同的游戏方式，即生存模式、团体对战模式和夺标赛模式。

Geforce 3专属游戏即将推出

由德国游戏公司Massive Development推出的动作射击游戏《AquaNox》将于10月在德国和北美地区上市，它将是真正为Geforce 3显卡进行优化的第一批游戏之一。



《AquaNox》将沿续潜艇模拟游戏《Archimedian Dynasty》的故事，玩家扮演一名潜艇成员。故事发生在27世纪，在一场核子战争后，人类被迫到海中去避难，但由于一次秘密实验中的意外爆炸，大地震使海底出现了许多洞穴，此前被封困在那里的恐怖怪物纷纷复出……

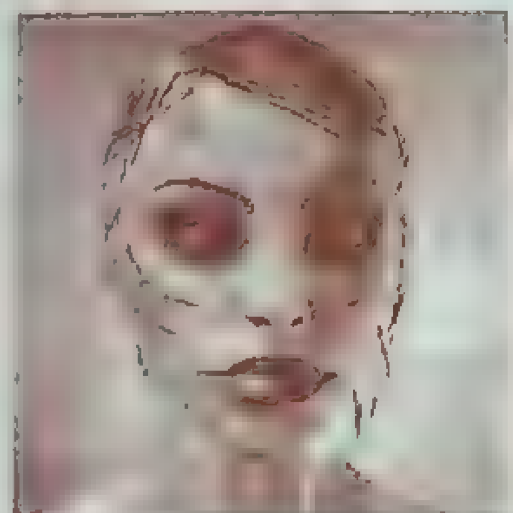
至于游戏画面的质量到底如何，拥有nVIDIA Geforce 3显卡的玩家到时可以亲自试一试！

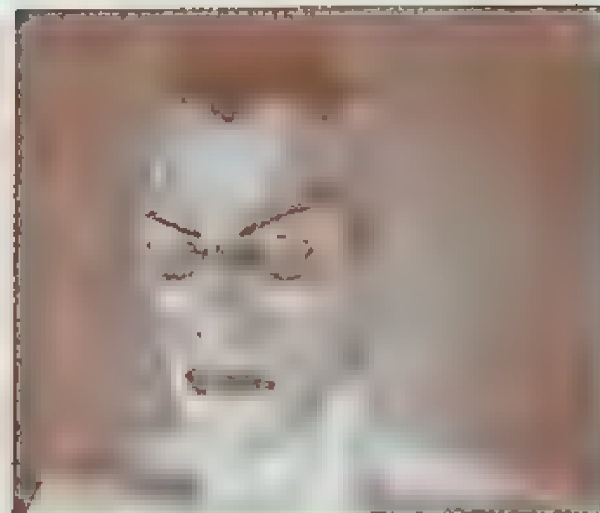
《反恐精英》易主制作

据透露，时下正火的第一人称射击游戏《半条命:反恐精英》(Half-Life:Counter-Strike)的最新一集《Counter-Strike:Condition Zero》将更换开发小组。Valve Software已于日前证实了这一消息，这款资料片将转由Gearbox Software开发，这个小组经验丰富，《Half-Life: Opposing Force》和《Half-Life: Blue Shift》就是由他们开发的。

据称，《Counter-Strike: Condition Zero》将加入单人模式，并有多个任务挑战玩家，更会增加12款新的武器以及新的角色和地图。

网络游戏步入“外太空”





日前，总部位于冰岛的游戏研发商CCP发布了一组精彩图片，以展示该公司正在开发的大型多人连线太空模拟游戏《EVE:The Second Genesis》，新图片展示了将出现在游戏中的四个角色的精细模型。

据悉，《EVE: The Second Genesis》是一款背景设定在外太空的大型网络游戏，它结合了策略和角色扮演游戏中的诸多要素。CCP公司目前正在接受下一阶段β测试者的登记注册，正式版本则预定在2002年初发行。

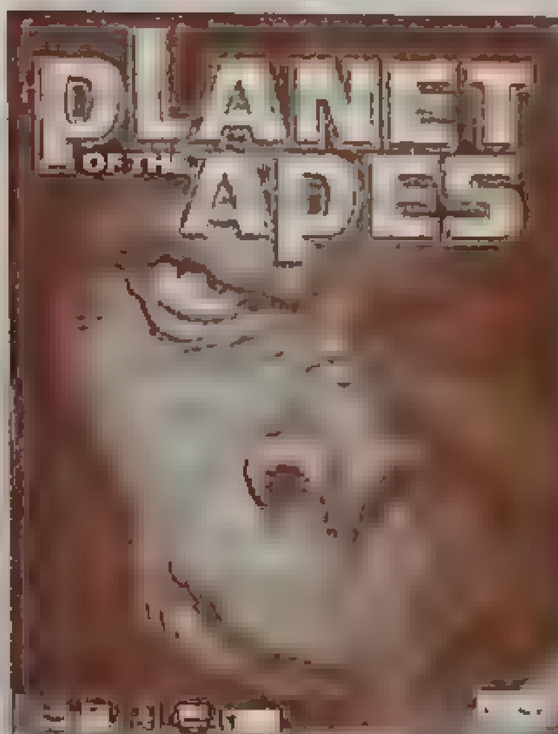
Activision获得《雷神之锤IV》发行权

日前，著名第一人称射击游戏《雷神之锤》系列的最新一代《雷神之锤IV》正式开始制作，现在它的代理发行权已由Activision获得。Activision还同时获得了id Software另一款新产品的代理权，该游戏目前尚未正式定名。

《雷神之锤IV》将由Raven Software负责制作，但仍然使用id Software最新的Doom引擎。

“猿人”进军PC

据透露，根据同名小说及电影改编而成的电脑游戏《猿人星球》即将于近期正式发行。这是一款动作冒险游戏，以1963年推出的经典小说为主轴，内容则取材于1968年推出的电影《Planet of the Apes》和《Beneath the Planet of the Apes》。另据报道，这款游戏的GBA和GBC版本也将于2001年11月发行。



新天地严正声明



近日，国内已经有部分网站开始提供《盟军敢死队II》的游戏 Demo 下载，经新天地互动多媒体调查证实后，现发如下声明：

一、目前在网站上提供的所谓"《盟军敢死队II》Demo 版"（文件大小为 180MB）是未经 Eidos 及 Pyro Studios 正式发布的版本，即不允许向外界及媒体公布的内部测试版，其稳定性及完成度均与最终正式版有着很大差异。经新天地互动多媒体与 Eidos 及 Pyro Studios 联络后证实，此版本的流出属海外盗版组织所为，《盟军敢死队II》从未官方正式发布过任何 Demo 版本，因此目前的这个 Demo 版本将被视同为盗版。

二、在澄清以上事实后，新天地互动多媒体声明，无论以任何途径散播此 Demo 版本，均等同于盗版行为。新天地互动多媒体恳请各网络媒体在接到此声明的即日内停止提供下载，删除下载链接及相应文件，也请计划提供该下载或计划将此 Demo 放入光盘等载体的单位立即终止计划。

三、对于无视本声明，继续提供下载或以任何手段传播该 Demo 的侵权行为，新天地互动多媒体将直接采用法律手段解决。

第三波近期动态

据来自北京第三波公司的消息，玩家期待已久的《文明：权倾天下II》简体中文版已于9月在国内上市。10.1 以后，第三波还将推出一款 3DO《魔法门》系列的产品——《魔法门传奇》(Legends of Might & Magic)，这款游戏与以往的《魔法门》系列略有不同，故事发生在一个全新的世界里，据称这个世界也将应用于《魔法门IX》和《英雄无敌IV》中。接下来是一个让玩家失望的消息，《博德之门II 安姆的危胁》简体中文版再次延期了，估计要到 11 月才能面市！不过这次是由台湾英特卫对游戏进行汉化，并特别聘请了熟悉 AD&D 规则的专家监制，相信汉化质量不会让人失望，再多等些时日也许还是值得的吧！

此外，第三波还同时宣布，由该公司自行开发的《三国赵云传》很可能在年底面世，但未就游戏本身透露更多的信息，只是表示目前已经拿到了来自珠海开发小组的 β 测试版，各方面情况还算令人满意。

《三分天下》小跳一票

据来自目标软件的消息，原定 10 月中旬发售的《傲世三国》加强版之《三分天下》将延期至 11 月份。就业内传言此次跳票系为避免与欧美大作《盟军敢死队II》撞车之说，目标软件有关人员予以了否认，因为这两款大作的全球代理商都是 Eidos。

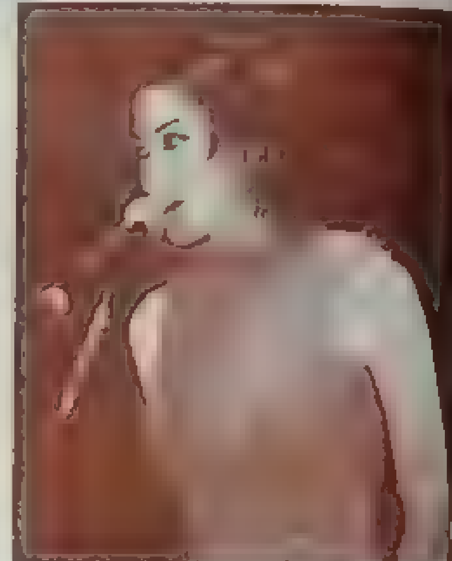
《三分天下》以赤壁之战为背景，以罗贯中的《三国演义》为蓝本，融合了经营策略和即时策略等多种元素，并已成功将玩家个性化头像技术应用在游戏中，战网服务器（地址为 http://www.mulnao.com.cn 和 http://www.object.com.cn）的稳定性也大力增强。据透露，随《三分天下》还将附赠精心制作的"木绘三国疆域图"，极具收藏价值。

华彩软件拿下《奥秘》代理权

据悉，华彩软件已经正式拿下了目前世界上评价最好的游戏之一——《奥秘》（Arcanum）——的大陆发行权，预计 11 月就可以和国内广大玩家见面了。

《奥秘》不同于时下那些有固定角色或职业的角色扮演游戏，玩家无需为自己扮演的角色选择任何职业，游戏中有十数种人物背景可以设定，包括"继承大笔财产"、"由僧侣抚养成人"、"从马戏团逃跑"等，还有包括智商、毅力等共八项属性，16 个学派的法术，8 个领域的科技技能，4 类一般技能等，每一次升级都可以获得技能点数，玩家可以自由分配点数来塑造自己心目中的英雄。

王菲携手"青涩宝贝"



9 月 6 日，上海依星与日本富士通集团上海通力计算机通信技术有限公司正式签约，即将合作推出香港著名歌手王菲的数码写真集（CD-ROM）。该写真集将使用富士通公司的 digibook 技术制作，收录由天唐文化传播有限公司独家提供的有关王菲生平的珍贵电子照片及王菲歌曲集锦，并将收集于 9 月 22 日在上海举行的 2001 王菲上海演唱会的现场实况照片及演唱会歌曲录音。上海依星还将在此光盘中收录《青涩宝贝II》的游戏简介、人物图片以及主题曲演唱大赛优胜者的照片及歌曲。为纪念 2001 王菲上海演唱会召开，依星还特地将《青涩宝贝II》普通版的上市日期定于演唱会当天即 9 月 22 日。同时，上海依星还将向每位购买《青涩宝贝II》白金典藏版的玩家免费赠送《王菲数码写真集》一套。

《地球时代》呼之欲来

据悉，奥美电子（武汉）有限公司已于目前取得获得《地球时代》（Empire Earth）的国内代理权，预计明年初就能在国内上市。

《地球时代》是由著名即时策略游戏《帝国时代》的主设计师 Rick Goodman 成立的 Stainless Steel 工作室历时三年打造而成的，被定义为一款"建设发展型"的即时策略游戏。在 E3 大展上，《地球时代》备受关注，并获得了最佳战略游戏奖提名（由顶级专业新闻工作者进行评选，E3 大展唯一颁给参展产品的独立奖项），在玩家的民意测验投票中也名列第一位。

笑傲江湖签约 YMIR

近日，海虹控股旗下的主力网站笑傲江湖与韩国 YMIR 公司在京正式签署合作谅解备忘录，达成游戏代理协议。

据悉，笑傲江湖此次代理的这款《倚天》（Metin）》是一款网络游戏，在韩国玩家中有着很好的口碑，游戏的运行速度和系统稳定性非常突出，而且在音乐、图像和机制的简化上都有非常独特的创意。同时，这款游戏还采用了一种"人带人"的极其容易的上手机制，这是一个对玩家非常体贴的设计，这些都是促使笑傲江湖将这款游戏引入国内的原因。此外，双方还就游戏今后的前景与发展达成共识，除不断进行扩展和完善游戏情节外，笑傲江湖还将以这款游戏，在游戏领域大力推广一种中西文化并行交融的特色游戏文化。



这款游戏的中文名字为《倚天》，取意于"执倚天长剑，斩妖除魔"。这个充满中国文化情结的名字也代表着一种"英雄、侠义、智勇与无敌"的通行全球的的勇士精神。目前游戏的汉化工作已经开始，预计将于 11 月左右与广大玩家见面。

足球本来就是一种快乐游戏

由世纪雷神精心制作的足球经营类游戏《冠军足球经理》最新中文版于 9 月 5 日隆重上市。世纪雷神为每一位购买这款产品的玩家准备了一份"厚礼"，那就是《冠军足球手册》，它是一部记载足球世界历史的精良之作，由黄健翔题词，北京国安足球俱乐部总经理张路作序，是一本权威的足球手册，介绍了欧洲五大联赛的球队、球员、教练和欧洲足联各类比赛的冠军得主，是观看欧洲足球赛事的最佳指南。世纪雷神还将邀请中央电视台体育节目著名主持人、足球评论员黄健翔在王府井新华书店进行签名售书活动。

新派武侠电影助兴《剑灵》

近日，由华彩软件代理的《剑灵》终于上市了，它将与全球首部新派数位武侠电影《圣石传说》携手，再度为玩家献上丰富的娱乐大餐。据悉，《圣石传说》是一部历时三年、耗资八千万元人民币的台湾电影大制作，出品公司是在台湾久负盛名的"大霹雳集团"，这部新派武侠电影将于 9 月下旬在全国五个地区率先首映。为回报玩家，华彩特别在北京、上海、广州、武汉、重庆五个城市准备了 1000 份《圣石传说》的精彩片段、音乐欣赏及幕后花絮 VCD，赠送给最先购买《剑灵》的玩家。当然，其他地区的玩家也可以参加，只要是前 100 名寄回《剑灵》产品回函卡的玩家，一样可以获赠精美的纪念品。这五个活动城市就是电影《圣石传说》的首映城市，有兴趣的朋友请到新浪的游戏专区和霹雳集团网址：www.pilimovie.com.tw 了解详细情况。

"神雕侠侣"再出新篇

上海育碧软件公司近日宣布，该公司将与昱泉国际合作，于 9 月底或国庆假期之间推出昱泉的最新作品——《新神雕侠侣II》。这款游戏将延续前作的故事，由小龙女跳下绝情谷悬崖开始，直到襄阳大战，蒙古大军败走，两人团聚结束。特别的是，随游戏将附送一个精致的布偶娃娃，布偶娃娃共有两款，采用 Q 版造型，分别是少年杨过和少年小龙女，很有收藏价值哟！

《侠客行》官方攻略正式出版

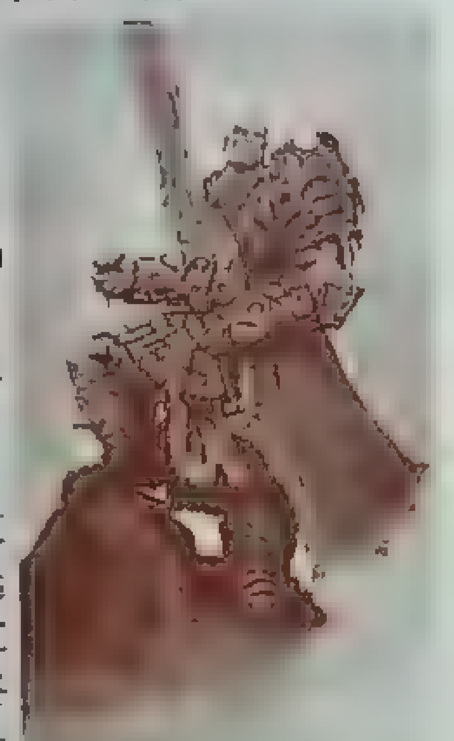
《侠客行》官方攻略本于日前正式出版，它是由盘古官方授权北京星潮在线文化发展有限公司全国独家发行的，全书 20 余万字，并配有大量图片，将《侠客行》进行了彻底的解析。全书共分为新手入门、老鸟进阶、高手登峰和玩家心得等四个部分，分别适用于不同级别的玩家。

中公网开创赢利新格局

近日，国内著名网站中公网（www.cis.com.cn）联合电信旗下的畅捷网络公司共同推出了 96291 上网捆绑业务，中公网推行 96291 的口号就是——收费游戏免费玩！因此很快吸引了一大批网民。

据了解，96291（用户名和密码均为 96291）是一种新的上网方式，除可畅游互联网外，玩各类网络游戏不用开户、不用买卡，拨叫统一服务号就可顺利进行，上网费则和电话费一起交，方便又便宜。据悉，联众网络游戏已于近日正式开通了 96291 服务（只限北京地区），只要拨 96291 上网，马上就可成为联众会员，随后还会获得财富值等多种优惠。此外，玩家熟悉的网络游戏《千年》、《红月》等也已相继开通服务。其他游戏厂商目前正在与中公网积极接触、洽谈合作。

2001 年万智牌世界冠军浮出水面



日前，来自世界 50 多个国家和地区的 300 多名万智牌选手齐聚加拿大多伦多，吸引他们的就是奖金总额高达 40 万美元的 2001 年万智牌世界冠军赛。2001 年万智牌世界冠军赛是 2000 年至 2001 年度最重要的万智牌赛事，在持续五天的比赛中，包括 2000 年度万智牌世界冠军及美国锦标赛冠军强·范克、2001 年度专业巡回赛冠军凯文·布迪、2001 年度欧洲锦标赛冠军伊文以及曾获万智牌最高奖金的多伦多选手加里等各国精英都曾同台献技。经过多轮激烈的战斗，荷兰选手范罗特最终登上今年万智牌世界冠军宝座，美国选手亚历克斯获得亚军，法国选手安东尼获得季军，意大利的安德里亚获得第四名。

赛迪时代全力打造机译"主力舰"

由信息产业部中国电子信息发展研究院（即赛迪集团）和北京城建投资发展股份有限公司等单位斥资 1.46 亿元人民币成立的大型企业——北京赛迪时代信息产业股份有限公司于目前正式成立，它把宽带建设和机器翻译作为发展重点，是一家以软件技术为核心的产品供应商。

赛迪时代以解决带宽和语言瓶颈为己任，以软硬件产品和服务为主营业务，涉足中文信息处理、宽带网络、宽带多媒体智能终端及数码产品四个方向。赛迪时代将为新一代电信运营商从传统网络运营向宽带多媒体城域网运营的转变提供解决方案，包括宽带多媒体城域网和社区网的规划、设计、管理以及与已有的电信业务网络互连互通。赛迪时代的《译路通》翻译软件则是 2000 年国家火炬计划的重点项目，在国家 863 计划评测中名列全国第一，是惟一在联合国大型语言工程（UNL）中获选的翻译技术，并被中国翻译工作者协会认可为专业译员的辅助工具，已正式向国内外用户推荐使用。

新闻报道

任天堂 GameCube 销售拉开序幕

8 月 23 日，任天堂在 SPACE WORLD 进行之前在东京的 BIGSITE 召开了新闻发布会。任天堂在发表会上宣布了新款的橘色以及黑色 GameCube 主机（NGC），这两个色系的产品预定在 11 月推出。另外任天堂也在发表会上公开了数款游戏，其中最引人注目的包括 SEGA 的《索尼克大冒险 2》、《VR 射手 3》、《梦幻之星网络版》，Namco 的《魂刃 2》，Hudson 的《炸弹人》等。

任天堂的副社长浅田笃认为，以前和现在的游戏界都表现出硬件销售很多但软件不太叫座的局面，原因就是缺乏那种能让人轻松上手的有趣游戏，而 GameCube 将提供给玩家最新的奇迹。浅田表示在 9 月 14 日当天 NGC 的出货量为 50 万台，到 2002 年 3 月全球销量将达到 400 万台。

另据任天堂发布的消息，美版 NGC 的销售将在今年 11 月 18 日销售，比预定时间大约晚了 2 周，原因是为了避免 NGC 出现去年 PS2 美国上市时供货不足所造成的尴尬。任天堂表示，美版主机销售当日的出货量是 70 万台。今年的出货量将达到 110 万台。

Xbox 日本销售日推迟

根据美国《洛杉矶时报》8 月 24 日的报道，微软的 Xbox 在亚洲的发售日将由今年秋天推迟到明年春天，而 Xbox 的亚洲地区销售将首先在日本进行。8 月 27 日，微软为了配合在日本销售 Xbox，在东京举行了名为 Xbox Conference 2001 Summer 的主题展示会，再次公布了 Xbox 的最终硬件规格，并且隆重介绍了目前日本厂商开发的约 20 款 Xbox 的大作，其中大部分将随 Xbox 主机同时发售。目前确定的有 Tecmo 的《死或生 3》，SEGA 的《街头涂鸦 2》、《武装女神》，Konami 的《Air-Force Delta 2》、《寂静岭 2-最初之诗》，Capcom 的《幻魔鬼武者》，Atlus 的《真女神转生 Online》，FromSoftware 的《丛-MURAKUMO-》、《GAIA BLADE》以及 Namco 的《魂刃 2》、《山脊赛车Ⅵ》、《Dead To Night》等。

强大的硬件机能配合丰富的软件支持，显示了微软意图打开日本游戏市场的决心和实力。另外微软为了使 Xbox 更加便于游戏，还特制了亚洲版 Xbox 的手柄，相对于欧美版手柄尺寸略小。展示会上，微软宣布 Xbox 的日本发售日期为 2002 年 2 月 22 日，这比起 Xbox 在北美的发售日（今年 11 月 8 日）大约推迟了 3 个月，然而主机的价格目前还没有被公开。

PSone 专用液晶显示器面世

SCEI 将在 10 月 12 日发售 PSone 专用液晶显示器（SCPH-130），价格为 14800 日元。这种专用显示器可以和 PSone 直接连接，在家或外出携带使用都十分方便。由于采用了最新技术的 5 英寸高亮度 TFT 液晶屏幕，亮度足以和电视媲美、显示器后面有 AV 输入端子，所以可以通过 PSone 欣赏数码相机或摄像机的影像，此外还配有麦克风。SCEI 准备推出 PSone 和液晶显示器一套的超值商品“PSone& 液晶显示器 COMBO”（SCPH-140），这套产品将以开放价格在 11 月 22 日在日本发售。由于 PSone 在 9 月 12 日开始降价到 9980 日元，所以这一套产品加在一起不过 25000 日元。

微软辟谣否认即将推出其它主机

在 Xbox 还有 1 个多月便要推出之际，业界小道消息不断，纷纷传说微软早在秘密开发新一代游戏主机。

据英国网络杂志 PC Format 介绍，这部新主机暂名为“HomeStation”，玩家可以通过它来玩 PC 以及 Xbox 的所有游戏。除此之外，这部主机还有其它强大的功能，不单是一部游戏机，玩家可以把它作为电视机顶盒使用。借助 HomeStation 能够接受不同渠道的节目，通过其硬盘可把它当作一部数码录像机，而它内置的无线接口更支持 PDA、MP3 播放器、数码相机、蓝牙和 HomeRF 的电话等等。甚至该主机的外观图片已遍布网上。

微软在 9 月 10 日对于所谓 HomeStation 的报道表示否定，日本微软株式会社称 HomeStation 和该公司没有任何关系。看来这又是好事者的谣言，不过其种种描述未尝不是未来主机的发展方向。

任天堂微型掌机即将上市

任天堂日前在欧洲举行的战略发表会“The Nintendo Show 2001”上公布了开发中的微型手掌游戏机 Pokemon Mini。

这部微型掌机重 70g，大小约 58×23×74mm，黑白 LCD 显示屏，具备红外线通信功能，可支持最多 4 人同时对战，是《口袋妖怪》系列游戏的专用机。目前已公布的游戏卡带共 4 款，包括《口袋弹珠台 Mini》、《口袋小丑卡片》等，游戏售价为 1200 日元。

Pokemon Mini 预定于 11 月下旬在日本推出，售价为 4800 日元，欧洲方面则预计会在 2002 年春季推出。

Namco 软件开发新战略

8 月 28 日，Namco 发布消息，将同时为 3 种家用游戏主机开发游戏。目前落实的游戏包括《Soul Calibur 2》和《山脊赛车Ⅵ》，这两款游戏将在 PS2、NGC 和 Xbox 上同时推出。

Namco 表示之所以推出这样的计划，不光是为了照顾拥有不同机种的玩家，还可以削减开发成本。PS2 版的《Soul Calibur 2》将在 2002 年 4 月推出，《山脊赛车Ⅵ》将在 2002 年 7 月推出，两款游戏均是 DVD 媒体，价格未定。至于 NGC 和 Xbox 版本，时间价格都是未知数。

DQⅣ正式移植 PS

ENIX 近日发布消息，《勇者斗恶龙Ⅳ》将移植索尼 PS 并于今年内发售，价格是 6800 日元。这是 1990 年发售的 FC 版的移植作品，除了继承原作的马车系统和战斗系统外，游戏场景将变为 3D，并加入了《勇者斗恶龙Ⅶ》中的伙伴对话系统。ENIX 的销售目标是 100 万套。

ECTS2001 静静结束

9 月 2 日-4 日，欧洲消费电子展（ECTS）在英国伦敦召开。虽然今年展示会场的交通比以往更加便利，然而参展厂商数量和参展作品却大幅下降。游戏业界的大型厂商基本没有出展作品，而是租借饭店独自进行自己的展示会，或者在伦敦自己的公司里面进行发布会，这给采访的记者和参观者增添了很多的麻烦。任天堂、SCEI、微软等主机厂商没有参展，展示会场比历年都显得萧瑟。以下是与家用电视游戏相关的现场评选奖项结果：

ECTS 现场参观者投票：

- 年度最佳家用游戏机：PlayStation 2（SCEI）
- 年度最佳电子游戏：GT 赛车 3（SCEI）

出席 ECTS 的欧洲媒体记者投票：

- ECTS 最佳游戏：《Denki Blocks》（GB Advance）
- ECTS 最佳家用游戏机：GameCube
- ECTS 最佳手掌机：GB Advance

在欧洲各国主要游戏发行商投票选出的年度最佳电视游戏中，SCEI《GT 赛车 3》一枝独秀。

最终幻想Ⅻ2003 年推出

Square 的坂口博信日前表示，《最终幻想Ⅻ》将会在 PS2 上登场，现在已经在策划当中，预计 2003 年有望推出。

坂口博信透露 FF12 的剧本将由《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》、《放浪冒险谭》等名作的制作人松野泰己负责，音乐方面将由滨涡正治、植松伸夫以及为《异度传说》作曲的光田康典共同负责。坂口博信表示这一版的 FF 是中世纪欧洲剑与魔法的世界，不同于 FF10 那样类似于现代的幻想世界，而松野泰己的作品向来有浓郁的欧洲文化背景，而且剧本都获得了业界的高度评价，SFC 版《皇家骑士团 2-荣光的颂歌》是 1994 年的作品，现在仍然位于日本的排行榜上，PS 版《放浪冒险谭》（Vagrant Story）更是被《FAMI 通》评为满分的大作，其实力不庸置疑。相信此次的 FF12 定会创造《最终幻想》史上一个新的高度。

《生化》系列将被 NGC 独占

9 月 13 日，Capcom 在东京举行“生化危机战略发布会”，公布了一条惊人的消息：今后《生化危机》系列的所有游戏将只在任天堂的新主机 GameCube 上开发和销售。发布会上，生化之父三上真司表示，重新制作的《生化危机Ⅰ》将于 2002 年 3 月 22 日在 NGC 上发售，其次《生化》0、Ⅱ、Ⅲ及《生化危机：圣女密码》等都将在 NGC 上再现，而以前呼声最高的 PS2 版《生化危机Ⅳ》也改在 NGC 上推出。

作为发布会的特邀嘉宾，任天堂的宫本茂对《生化》系列游戏给予了高度评价，并在媒体记者前和三上热烈握手。宫本茂表示：“我通常不参加其他厂商的游戏发布会，但这次我想《生化危机》这个游戏会取得成功，所以这是我的第一次。”“跨平台的开发策略很不错，但移植或复刻版游戏使得开发者丢失了创新的动力，并非好事。这次三上君和 Capcom 希望在 NGC 创造全新的《生化》体验，我们将全力支持。”三上真司则表达了自己的初衷和决心：“我有明确而强烈的想法将全部《生化危机》放在同一平台上。游戏不应只受到图像的制约，游戏性和图像的平衡所带来的乐趣更重要。我想如果不是这样，游戏业很危险。我们将以任天堂的哲学为目标：做有趣的游戏！”

在 NGC 发售前夜的这一消息，无疑大幅增加了 NGC 在主机大战中的获胜筹码。

精益求精　再续前缘

——“新神雕”圆满大结局

作为全3D中文武侠角色扮演游戏的代表之作，昱泉国际去年年底推出的《新神雕侠侣》在业界开创了唯美武侠之先河，虽然在技术上还未臻成熟，Bug不少，但仍然吸引了大批玩家，可见魅力非同一般。

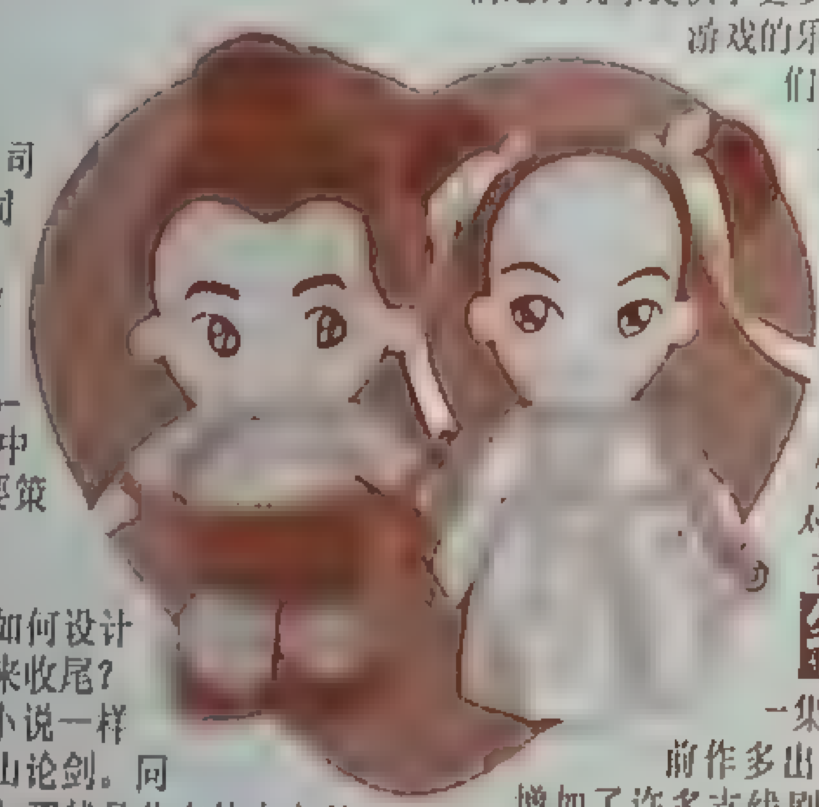
时至今日，记者又闻昱泉国际的新作《新神雕侠侣II》即将由上海育碧在大陆地区代理发行，于是马上通过Q呼叫育碧的朋友，并由此与昱泉国际游戏事业部的有关人士取得了联系——

问 记得去年《新神雕侠侣》发布时就有人问是不是“足本”，结论当然是“不是”了，所以想先问一下，这次的《新神雕侠侣II》是不是该系列的终结版本？

答 是的。

问 听说这款续作是由昱泉在上海的分公司制作的，是否还是原班人马？上海分公司的主要任务是什么？

答 按企划、程序和美术分工而言，这款游戏的企划是全部由台湾的制作团队负责的，程序设计也是由台湾的Leading Programer统筹控制的，大陆部分主要撰写游戏中的战斗系统，美术部分同样是由台湾部分主要策划，但大量的制作工作是在大陆分部完成的。



问 既然是终结版，那么这款游戏的结局是如何设计的，是否也会像其他RPG一样以多结局来收尾？

答 一共有三个结局，主线结局是与原著小说一样的，即杨过找到小龙女，救出郭襄，至华山论剑。同样是多结局，但在设计上与其他游戏有所不同，那就是分支的走向是由对若干个重要事件的判断而决定的。

问 本刊曾在去年12月号以《新武侠时代唯美主义》为题对《新神雕侠侣》做过一次专访，不知这款续作是否会在“唯美”方面有进一步的发展，既然不是完全由原班人马打造的，那么在艺术风格上是否会有所不同？

答 这款游戏依旧是朝唯美的方向来制作的，但为突出游戏性，我们对游戏中的一些场景使用了较为奇幻的风格来表现，在音乐上也仍是讲求唯美的，紧密配合剧情及场景，希望能让玩家更好地融入游戏中。



问 从玩家对前作的反映来看，可以说褒贬各半：有人说很有新意，即开创了3D中文武侠RPG的先河；有人说过于粗糙，即对角色的描绘不够细腻。对此您有什么看法？

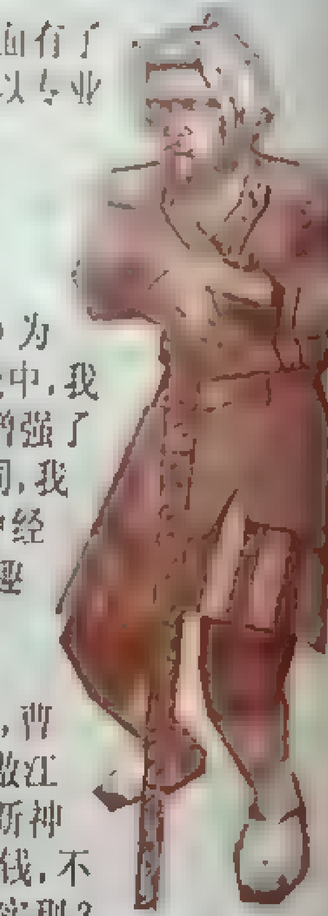
答 如果说《新神雕侠侣》的画面过于粗糙，那么在国产游戏中可能就找不到所谓精致的游戏了。

问 除此之外，玩家发现前作中的问题还有不少，比如安装时间过长、Bug多如牛毛等等，这次是否会有大的改观？

答 有了第一集的经验后，新作已经在这个方面有了大幅改善，昱泉还特别成立了测试部门，以专业的测试方法来解决Bug问题。

问 除此之外，这款游戏还有哪些创新之处？

答 创新主要表现在玩法上，《新神雕侠侣II》为玩家提供了更多想像的空间。在战斗系统中，我们还为玩家提供了更多的交流互动空间，大大增强了游戏的乐趣。此外，根据剧情不同，我们还在游戏中穿插了各种经典小游戏，整个游戏的趣味性也大大加强了。



问 记得去年采访时，曹约文女士说《笑傲江湖》赚了很多钱，《新神雕侠侣》会赚更多的钱，不知道这一目标是否已经实现？对于《新神雕侠侣II》能否再创佳绩，你们是否有信心？

答 这是无疑的，制作团队对这款年度大作投入了非常大的心力，因此第二集比第一集有着很显著的进步，比如新作中的场景比前作多出了近三分之一，并在忠于原著的基础上又增加了许多支线剧情。再有就是动作捕捉技术了，特别聘请专业的电影武术指导精心制作，因此游戏中的武打动作将更加优美、流畅。

问 在这款游戏之后，你们还会推出采用同一引擎的RPG吗？

答 昱泉的游戏引擎是自行开发的，因此游戏引擎总是向着充分表现游戏特色的方向不断优化调整的，从未有过两款游戏使用同一引擎的事情发生。

问 除继续深入挖掘这套3D系统的潜能，做好RPG外，昱泉是否会有其他开发计划？

答 在中文武侠角色扮演领域，昱泉已在玩家及业界建立起了绝佳的口碑，接下来昱泉要向产品线多元化、多样化发展，不只拘限在角色扮演游戏。比如我们9月初推出的《窈窕美眉之百分百女孩》就是一款模拟养成类游戏，可以说是昱泉扩增产品线的试金石。此外，网络游戏也将是昱泉未来发展的重点。

问 作为一个成功的游戏厂商，你们认为今后的游戏将向怎样的方向发展？尤其是中文武侠RPG？

答 未来游戏的类型将会更加多元化，游戏的界面和操作将会更加简易、友善，而且无论何种类型的游戏，势必都会与网络进行密切的结合。■

游戏背后不得不说的故事

——吴刚实话实说

文/于翔　编辑/Racer

今年年初，一位游戏媒体的编辑在QQ上召来了几位朋友聊天，当时一位先生给我留下的印象很深，他对游戏市场和游戏本身的看法都很独特，在通过朋友认识了这位先生后，几个已经渐渐被我遗忘的名字从脑海中浮现出来，《血狮》、尚洋、吴刚……后来忘记是如何和吴刚有了约定，在一个周六的下午，燕山大酒店的一层，一壶清茶，开始了我和他的交流。

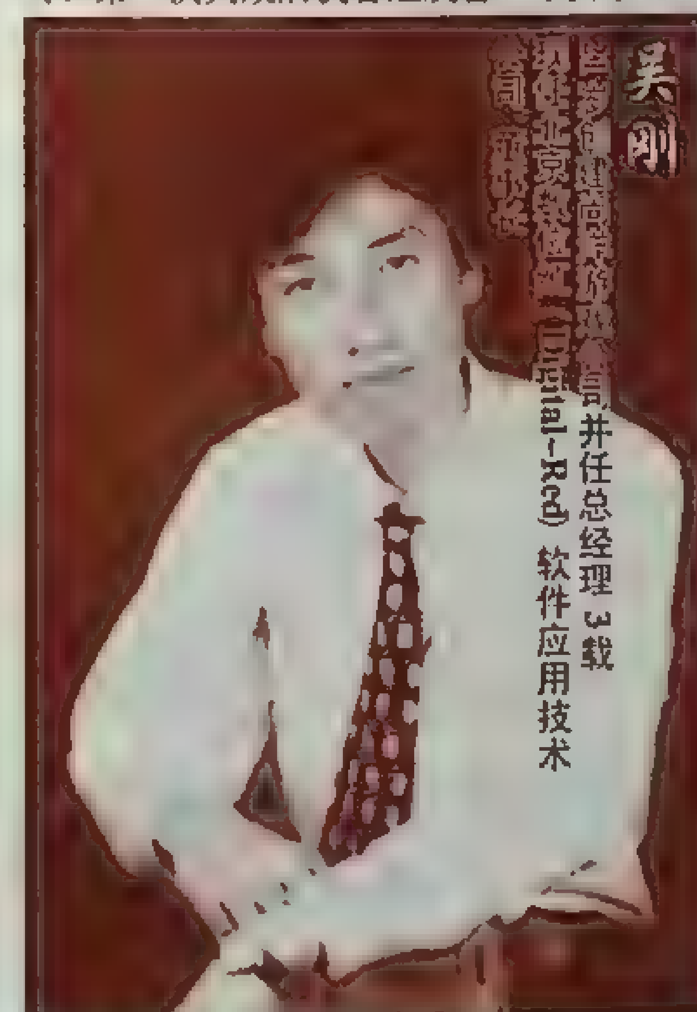
我们的对话，是从他高中时编写的软件开始的……

于 我看你的个人网站11rain.yeah.net里说你高中时曾经编写出一个软件，那么是不是你接触电脑的时间很早呢？是不是和大家一样，刚开始时也是从游戏起步的？

吴 我接触电脑的确是很早以前的事情，同时也是从游戏起步，但是说句实话，我对游戏的感觉一般。高一的时候，经常占着学校的计算机玩游戏，后因不甘被高年级同学挖苦为长着“游戏脑袋”走上正途。18岁那年，我开发的BoyWindows获得了中国软件行业协会的优秀新产品奖，这套产品一直销售不错，连续很多年都在连邦工具类销售排行榜上。

于 呵呵，那会儿就编出一个软件，肯定对今后的发展有很大便利吧？可是为什么后来却放弃技术人员身份去从事市场工作了呢？因为在《血狮》和《烈火文明》的制作过程中，我们都没有看到你参加开发工作。

吴 其实在当时，最直接的便利就是可以代表学校参加比赛不用参加考试，另外就是可以霸占学校的计算机，在那一段时间，我没事干就到各个公司去玩，很多公司的老总就是那时候认识的，此后我曾经两次组建公司，专门开发软件，但后来都是因为缺乏对社会的了解而告终。第二次失败后我曾经发誓：“我不要做个对自己没有把握能力的程序员了，我要接触市场，我要掌握自己的命运。”因此在进入尚洋之后，我选择了去市场部工作。



于 听你刚才的介绍，尚洋最初似乎是一个应用软件公司？对做游戏并没有很大的兴趣，那为什么后来又决定做举世皆惊的《血狮》呢？这其中你是不是起了一定的作用？

吴 当时公司有意成立一家做多媒体电子出版物的子公司，但在市场调研过程中，我发现这并不是一个理想的投资点，而娱乐类软件却存在很大的商机，于是就建议总公司成立游戏软件公司了。当时流行一本书，叫《中国可以说不》，同时中日钓鱼岛事件也闹得沸沸扬扬，因此我们就把第一个游戏产品定名为《血狮-保卫中国》，内容是中国人民反抗帝国主义侵略的题材。

于 《血狮》原来是这样出来的，在当时的社会背景下，制作这个游戏的消息是不是一下就激发起了玩家的热情呢？

吴 呵呵，我这个策划一对外宣布就赢得了满堂彩。但是，前面我说过不太喜欢游戏，所以就难免把游戏制作想得过于简单，在开发之前我对制作组成员说：“制作游戏非常简单，他就是如何如何……”我还向公司立下了军令状，保证五个月之内拿出成功的产品。

于 那在这种情况下，《血狮》的开发是不是遇到了很大困难，据我所知，好像《血狮》有两次跳票。

吴 是，真正开始开发后，我才意识到问题严重，由于投入不大，我曾有心把这个产品停掉，但已经来不及了，因为广告已经做了出去，而且大量的经销商已经把玩家的订金收了。有些公司说：“《血狮》现在是做也得做，不管什么样也得把它做出来……”而这个时候，我的主程序又突然离职，新的程序员员更是时间有限，因此《血狮》BUG多多也就不可避免了。可以说，《血狮》是我们硬着头皮完成的产品。

于 后来《血狮》的结果大家已经知道了，现在很多人认为《血狮》唯一的成功之处就是前期广告宣传，对这一点您有什么看法？

吴 这么说有点不太属实，现在有许多人认为《血狮》当时是在铺天盖地搞轰炸，其实不是，如果你有兴趣可以仔细数数，我一共在《大众软件》刊登了两个封面，一个黑白广告页和上市前的一期四个彩页，就这么多而已！至于现在的枪稿之类，压根没有。很多人认为我的市场运作很成功，我认为不是这样，我当时是公司的总经理，并不是一个市场经理，我有责任使市场运作和开发匹配进行，不符合实际情况的冒进反倒是市场工作的彻底失败，巨大的反差给中国玩家造成了几年无法愈合的伤口。

于 那么你认为《血狮》的成功之处到底在哪儿呢？

吴 血狮是失败的，她不成功，但其中有可以吸取经验的地方。

1、档期的选择：当时在国内正赶上《C&C》热潮未退，《红色警戒》又进不了国内，因此形成了产品断档，这个时候我上《血狮》，自然是抓住了机会。

2、题材选择：那个时候出事比较多，像什么中日钓鱼岛事件，天津光荣四君子事件等等，这极大地激发了玩家的爱国热情。

3、市场把握：当时搞市场的费用是18万，我选择集中策略，不去大面积分散投放广告，但是又要把市场做的有势有型，所以我就把这些钱集中起来，集中投放在一个媒体。加之《血狮》的即时策略定位也比较理想，玩家的期待程度就可想而知了。但由于期待值不断提高，很多不真实的传闻也就诞生了，在产品上市前，很多玩家和媒体把赞美之词和内心的期待全都给了《血狮》，使《血狮》的热度进一步升温。

4、重视渠道建设：当时的游戏人根本没有什么渠道观念，我为了做

好这个渠道，建立了简单的分销体系，第一层我选择了不同身份有渠道能力的四家分销商，他们下设代理批发商，代理批发，下设零售商，每个层次我们都有一份详细的经销商销售指导手册，其中包括了[illegible]问题解答，宣传方法甚至是顾客要求退货时的说词等等。另外，为了保障稳定的价格体系，我们压缩出货量至定货量的70%，在以上市第一天，投入市场的20000套就一扫而空，并且都销售到了用户手中。

于 《血狮》在海淀剧院的首发我也去了，很多玩家买了这套游戏，但后来玩家开始骂这款游戏时，你是否有了[illegible]的感觉？

吴 （很明显吴刚理解错了我的意思）啊？别人骂我，我还[illegible]负？

于 不，我的意思是指你是不是之后就开始做补救措施了，而且当时你想到了什么没有？

吴 你用词不当呀，应该是有所预料，游戏上市后我就知道要面临什么，因此上市一周我就刊登启示通告所有玩家——可以退货！当时有这样一件事，《血狮》最初是在杭州一家光盘厂压盘，但是压了1056张后，机器出了毛病，只得连夜赶到天津去压，那1056张连印刷都没印就被经销商半路截走了，这就是一些玩家看到的前无古人后无来者的"光盘版"。玩家退货后，看着那些正反面全白的裸盘，我心里暗暗发誓，有一天尚洋重新起来了，我一定要让这1056张盘非常值钱。其实后来我在《烈火文明》时搞的那个首批1056名《血狮》玩家拿旧《血狮》光盘换《烈火文明》就是为了回收这批《血狮》光盘，现在市面上大约还应该有一、二百张这样的盘。

于 一般公司遇到这种情况，最后的结果往往是散伙，尚洋是不是也面临这样的危机？

吴 没有，我当时一直在想怎么让尚洋重新把旗子立起来，而大家同我的想法一致，不想背负这样一个结果，所以全留下了，并开始对员工进行大量的培训工作和新技术积累。

于 在《血狮》后期制作中，《烈火文明》的广告就已经打出来了，说是已经完成了40%。《血狮》失败后，部分玩家对《烈火文明》的品质也提出了质疑，那时你是不是感到有一定的压力？

吴 的确是，也许正是这样的压力，使后来的《烈火文明》走向很多极端。我其实更像个赌徒，在《血狮》失败后太想挽回失去的信任和名誉。我忽视了事物发展的客观规律，游戏虽然是另类产业，但也一样要遵循基本的商业准则。

于 许多玩家抱怨不应该与Intel合作，去进行什么PIII指令优化，结果弄的根本跑不动，你又有什么看法呢？

吴 这个问题是玩家不能理解的。《血狮》失败后，尚洋的每一个人都希望做出一款能扬眉吐气的游戏来，而开发周期和资金问题都是无法忽视的，《血狮》技术失误的教训使我们又走入了异常重视技术的另一个极端。从投资角度看，我将大量资金投入到一项超前的技术中，必然希望在一个产品完成后，继续利用这种技术做出第二个、第三个甚至第四个产品，我认为这样可以分摊新技术投资风险和提升未来的市场竞争力。在进行项目收入评估时，正逢国产游戏低谷，加上《血狮》的负担，我认为从零售市场上拿回成本几乎不可能。于是，我把目标放在了国际大厂商和OEM上，几乎放弃了零售市场。结果如何，我想外界看到的都是片面的。并不是我们做了3D，也不是我们同Intel合作造成的。经过两年来的总结，《烈火文明》的结果在我今天看来可以归为以下几点：

1、产品目标定义太高，超过了本公司人员"拔高"可以达到的高度。大量资金消耗在培训人员、尝试新技术上。例如：最初启动《烈火文明》项目时，会用3DSMAX的美术人员几乎为零，有RealTime 3D开发经验的程序员几乎为零。

2、开发团队未就开发周期的变化进行重新规划。在开发早期，美术和程序同步动工，由于技术的不确定性，导致大量的工作成为无用功。30多人[illegible]

3、[illegible]，我本人在[illegible]，且公司内部又没有[illegible]，上下不能进行有效协调。

4、[illegible]在[illegible]技术项目开发中没有[illegible]有力的项目预算体系，在近30个月的开发周期里[illegible]，使开发成本越积越高，积重难返，最[illegible]投入已创造了300多万的记录（其中Intel支持近8万美金，AMD支持3万美金，由于是少数支持PIII的3D产品，在OEM市场拿到了8-9万套定单），也无济于事。

5、与投资人之间的沟通和交流不够，这个责任主要在我，我想现在很多的游戏开发者同样存在这样的问题。

于 很多玩家都在奇怪，为什么尚洋在做《烈火文明》时没有用收购的逆火而用了瞬间，你能解释一下吗？

吴 尚洋收购逆火的说法并不准确，因为在我准备收购逆火时，《烈火文明》开发小组又遭遇了一次最严重的开发失败，导致了公司人事的重大变动，我们有些自顾不暇，投资方的意见是整理内部，所以收购逆火在支付第一笔资金后就被搁置起来了。后来，由于逆火在市场方面缺乏经验，加之与尚洋关系良好，所以就由尚洋全面代理了逆火的产品。说到让逆火完成《烈火文明》，这在当时是不可能的，因为作为最早接触3D技术的两家公司，走的技术路线及产品类型是完全不同的，尚洋开发的是3D RPG而逆火开发的是3D射击游戏。从纯粹的工作量上来看，尚洋要开发的游戏简直是个天方夜谭。而此时前导退出游戏圈，瞬间开发小组技术路线同尚洋有相似之处，于是尚洋的开发人员就与瞬间合并成立了《烈火文明》开发组。可以这么说，正是由于当时瞬间的负责人刘刚的出色能力和小组其他人的疯狂努力，才使根本无法面市的产品诞生了。

于 《烈火文明》发售后不久你就离开了尚洋，为什么？

吴 因为我很累，我希望暂时离开游戏业，希望能到人才更集中的行业中吸取经验，结识新的朋友，更希望有朝一日重新归来。离开半年后，当我在新浪上看到尚洋退出游戏界的消息时，我实在无法压抑自己的悲伤，甚至曾想过买回尚洋这块品牌，对玩家而言尚洋等于《血狮》，但对我来说尚洋是我的青春，而在她身上还背着《血狮》这个烙印，也许再没有机会挽回了……。

于 对中国的玩家有什么要说的吗？

吴 无话可说，只有抱歉和深深的遗憾。

于 那你在尚洋这么多年又有什么遗憾呢？

吴 遗憾也没有用，实在要说的话，就是没有把握住一次又一次的机会，遗憾自己年少无知。

于 最后一个问题，你还会回到游戏界吗？

吴 等待机会。

随着时间的推移，《血狮》已经逐渐在玩家的记忆中尘封，而尚洋也将随着岁月的久远被玩家遗忘。

经常弄不明白某些事情，比如说为什么《博德之门》这样的大作在中国的销量仅仅和一个三流产品持平，而《血狮》如此失败却卖得如此之好？或许，这是一种非常偶然的情况，然而偶然之中一定存在着必然的原因，这个关系，我们只能自己慢慢地来摸索了。

因为，这也是一种游戏规则。■

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2001年10月



本期力作：
盟军敢死队 II 勇往直前



哦，期待已久的大作，终于等来了！大家一起出征吧！

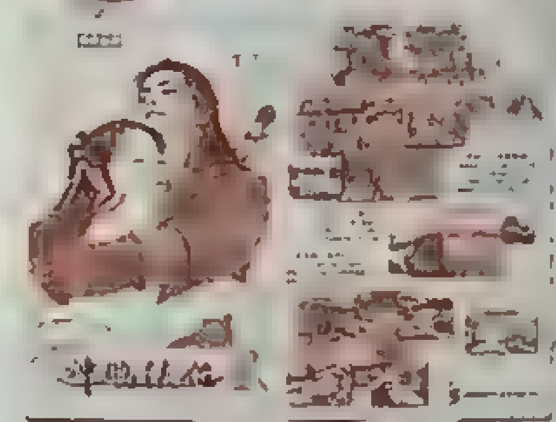
据悉，《盟军敢死队 II》在2D基础上融入了一个先进的3D内置引擎，因此使游戏对细节的描写更加精致，操作起来更爽，图像质量更是空前绝后。游戏中所有的外部和内部场景都是可以展开的，内部场景可以从任何角度进行观察，室外场景也提供了四种不同视角，而且画面可以自由缩放，既可以浏览地图全景，也可以拉近观察详细情况。此次游戏已能够支持局域网和因特网模式，最多可让8位玩家协作完成任务。这回的故事将发生在10个不同的地点，包括寇地兹堡、巴黎、拉罗谢尔、海防港、航空母舰、冰岛、丹麦海峡、北冰洋等地，玩家们又可以放开手脚征战南北了，大过杀敌之瘾了。

盟军敢死队 II 勇往直前（中文版）



游戏类型	实时战术
出品公司	Eidos
上市代理	新天地
系统要求	P II 300/32MB
游戏容量	3 CD
参考价格	¥68

新神雕侠侣 II



游戏类型	角色扮演
出品公司	昱泉国际
上市代理	育碧软件
系统要求	P II 300/64MB
游戏容量	4 CD
参考价格	¥69

这款游戏延续前一集中的故事，由小龙女跳下绝情谷悬崖开始，直到襄阳大战，蒙古大军败走，两人终于得以团圆为止。不过，读过《神雕侠侣》原著小说的读者大都了解，金庸并未清楚交待杨过和小龙女在分离的16年中到底发生了哪些故事，因此制作小组特别对这段剧情进行了修补，更在其中添加了许多小游戏，试图让玩家体验这款游戏的另一番风貌。

游戏中的人物造型比前作更具特色，场景也比前作更加丰富、更加精致，而且玩家不需要地图也不会迷路，在整体表现上完全超越了前作，游戏运行更加顺畅、细节表现更加细腻、武功招式更加多样化。当然，游戏中也设计有多线分支剧情和多重结局，可供玩家来充分感受游戏中男女主角的爱恨情仇。

神秘岛 III（中文版）



游戏类型	冒险解谜
出品公司	Presto Studios
上市代理	育碧软件
系统要求	P233/64MB
游戏容量	4 CD
参考价格	¥69

这款游戏依然是按照同名小说改变而成的，延续了前作《Atrus and Catherine》的故事，前作中的男女主角再度复活，继续本族文明的拓展工作。同时，游戏中会有5个全新的时代等待玩家去探索，根据玩家所处的不同时代，将会有不同风格的场景出现，并配有各种稀奇古怪的谜题，挑战玩家思维。与前作相比，这款续作的故事情节更趋复杂，多重故事不同结局加上超越前作的谜题机关设置和登峰造极的图像表现，以及真人电影过场和极好地烘托了主题的音乐，会给玩家带来亲临现场的真实感受，不愧是一款长期盘踞欧美排行榜首的销量千万级的大作。

可汗：雄霸天下（中文版）



游戏类型 | 即时策略
出品公司 | TimeGate
上市代理 | 育碧软件
系统要求 | P200/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥48

《可汗：雄霸天下》是一款荡气回肠的即时策略游戏，具有令人痴迷的古典风格。故事背景设定在可汗族被大灾难几乎完全毁灭后的幻想世界，玩家的任务就是带领全族重塑往日辉煌。玩家可以在四个派别中任选一个进行游戏，每个派别都具有独特的兵种，超过40种的作战单位可供玩家选择，各兵种的优缺点不同，需要玩家以不同策略和战术来运用。这款游戏与《魔法门英雄无敌》系列有些相似，玩家不仅要全力以赴建造城镇，还要派军队执行探索和征服等任务。玩家在排兵布阵时可以使用多种阵型，由此演变出丰富的战斗战术。此外，游戏中还设计有供玩家探索的古代废墟等许多五花八门的事物，趣味性大为增强。

黑暗阴谋



游戏类型 | 3D即时战略
出品公司 | Sierra/Massive
上市代理 | 奥美电子
系统要求 | PⅡ300/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥38

这是《地面控制》的一款资料片，故事情节和前作有着紧密的联系。游戏一开始，玩家将控制一支Crayven和Order的联军（鬼知道他们怎么会混到了一起），新的情节则始于上次战争的所在地Krig 7B星球，联军发现了一个阴谋，为解开真相，他们不得不继续战斗……

在《黑暗阴谋》中，敌人的人工智能得到了进一步提高，数量也增多了，因为是真三维的游戏，地形的变化也会对交战双方产生微妙的影响，令人恐怖的是电脑也懂得利用地形优势采取包抄战术！游戏中还将增加了一些新的兵种，如狙击手、掷弹兵、海军装甲兵等等，每个兵种的平衡做得也很好。《地面控制》还给玩家提供了多种视角的观察权力，玩家可以上看、下看、左看、右看……对整个战场形势做到了如指掌。这款游戏也支持联机对战，提供有抢旗、死亡竞赛、得分等多种模式。

半条命－兰色行动



游戏类型 | 第一人称射击
出品公司 | Sierra/Gearbox
上市代理 | 奥美电子
系统要求 | P233/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥50

这是Sierra《半条命》系列的一款最新加强版。玩家在游戏中将重返Black Mesa，控制的也将会是最初《半条命》里的保安人员Barney，目标是抵抗怪兽袭击，带领科学家逃离Black Mesa。逃亡过程中将有众多NPC同与玩家实现互动，所以此次征途玩家就不会再寂寞了。游戏包含37个全新任务，玩家不但会碰到一些在前作中出现过的事件和角色，还可以探索前作中无法进入的黑山研究区域。

《蓝色行动》在技术方面亦加强了不少，图像制作、角色模型的贴图数量有所提高，同时附有Half-Life HD Pack，可为旧版本的《半条命》系列自动将武器升级，并把角色提升到最佳的图像效果。多人模式下支持32人联线对战。

正宗13张中国麻将



游戏类型 | 益智
出品公司 | 光谱资讯
上市代理 | 光谱资讯
系统要求 | P200/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥38

这是一款按照中国十三张麻将规则制成的麻将游戏，是原《将族》人工智能开发者虞希舜的又一款杰作。制作者充分考虑到了麻将玩法的多样性，放弃了大家不熟悉的日本打法和特殊的番数算法。《正宗13张中国麻将》的玩法取材于民间，真正做到了适合大众口味。游戏继承了《将族》的超拟真人工智能，胡牌不是只靠运气的，每个对手都会针对牌局的变化选择出牌，正符合“看着上家，防着下家，还惦记着对家”的麻将心理。游戏本身还具有麻将段位鉴定功能，随着打败对手后点数和金钱的累积，玩家的排名和段位会相应提升，最终可以向麻将九段挑战，成为新一代的“中国麻将王”。

游戏提供全程中文语音支持，随着牌局的变化，人物的语言也会呈现出不同的变化，使游戏变得更加有趣、更加真实、更加激烈。

疯狂空间王



游戏类型 | 策略
出品公司 | 光谱资讯
上市代理 | 光谱资讯
系统要求 | P200/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | 待定

这是游戏界第一款以室内设计为主题的策略游戏，玩家将要扮演的是一家室内设计公司的负责人，任务就是根据要求，做出让客户满意的室内设计。

说起来轻松，其实很不简单哟！室内设计师的任务不仅仅是美化空间，更要能够善用空间！为给玩家提供最大的自由度，制作小组设计了数千种家具、上百种房屋格局供玩家随意组合，玩家可以自由改变房屋的隔间，任意摆放家具，设计创意没有限制，玩家能够在无限的可能中尽情发挥想象力，想怎么做，就怎么做！特别的是，游戏中还设计有完善的竞争机制，只有建立了良好商誉才能够脱颖而出。此外，游戏对角色反应的拟真度也很高，玩家的客户们会一直不停地在玩家设计的房子中活动，并实时地提出意见，要让他们满意可不是很轻松的事哟！

大黄蜂

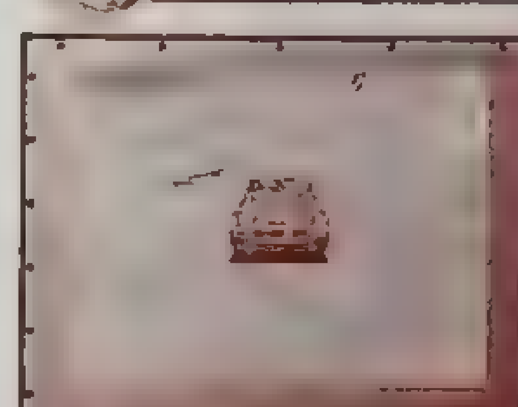


游戏类型 | 模拟飞行
出品公司 | Imagic
上市代理 | 联合互动
系统要求 | PⅡ300/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥38

大黄蜂——美国新一代舰载机的代表作，大部分在亚洲的美军基地中服役，因此可称是美军前沿阵地的中坚力量，能够在全天候、超音速下飞行和战斗，具有极好的机动性。这款游戏可以充分展示大黄蜂的魅力，喜欢飞机和飞行的玩家正好可以用它来深入了解大黄蜂。在《大黄蜂》中，玩家将获得比《阿帕奇》更为真实的体验，无论是操作与攻击设定，还是在云霄中与敌机缠斗，都会给玩家身临其境的感觉。

为完美展示大黄蜂的各种性能，游戏还采用了先进的3D引擎，配合壮观的爆炸场面和真实采样的现场音效，震撼力十足。

无敌先锋



游戏类型 | 第一人称射击
出品公司 | Imagic
上市代理 | 联合互动
系统要求 | PⅡ300/32MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥38

《无敌先锋》正是为了满足那些想驾驶坦克驰骋疆场而不能如愿的坦克迷们设计的，既然不能亲临战场，那就到这个虚拟的世界来一试身手吧！在坦克引擎发出的一片轰鸣声中，驾驶战车在广阔的撒哈拉沙漠上和友军一起搜索敌军的坦克，然后把它打得片甲不留绝对是一件很刺激的事情。在茫茫戈壁上进行一场坦克追逐战可不是那么简单的事啊，漫漫黄沙和坦克的迷彩是那么相似，玩家要把眼睛睁大哦，一不小心把同伴打翻可不是好事！

游戏采用了先进的3D引擎，从众多资料中提取的真实采样则更增加了游戏的真实性和可玩性，整体表现还不错。在游戏中，玩家可以切换使用机枪和坦克炮这两种武器，更有多种型号的坦克可供选择。想过瘾吗？来做“无敌先锋”吧。

圣战



游戏类型 | 网络游戏
出品公司 | JC Entertainment
上市代理 | 第九城市
系统要求 | P200/64MB
游戏容量 | 1 CD
参考价格 | ¥待定

《圣战》（Warbible）是一款卡通休闲战斗网络游戏，这是厂商对它的定义。

光明和富足的时代已经离去，黑暗的时代即将来临，只有预先准备者才能生存。天上将升起两个太阳，世界将不再有白天和黑夜的区分，不再有天和海的区分，世界将被恶魔统治，变得越来越险恶。但是，还有一个人正在准备把所有的人从地狱中解救出来，他就是伟大的战士Warber……

虽然这是一款勇斗恶魔的游戏，但角色设计却十分卡通化。游戏中的武器防具、技能法术十分丰富，战斗场面华丽逼真，而且特别注重玩家间的交流与互动，大家只有取长补短，才能轻松获胜。除战斗外，游戏中还增设了足球场，玩家可以在战斗之余享受竞技体育的乐趣。

骄城

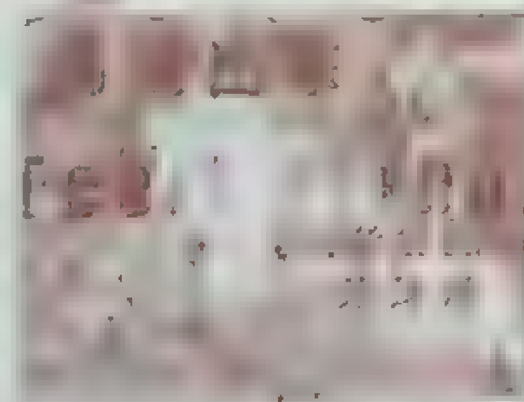


游戏类型	网络游戏
出品公司	JC Entertainment
上市代理	智冠城市
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥28

《骄城》(Joycity)是大陆首次从韩国独家引进的情感类网络游戏,异域理念加上超现实的设计,造就了这款游戏的独特魅力。

传说中的Joycity是个蓝莹覆盖的水世界,居民们为与外界交流建立了通天塔。有一天,通天塔经不住海水冲击倒下了,巨大的塔身横亘在海面上,呈现为6块大陆,joycity的居民由从过上了陆地生活。人们在六块大陆间建立了通道,并在其间自由穿梭。游戏中共有6个性格迥异的角色和几十万套不同款式的服装供玩家选择,在这个绚烂多姿的城市里,玩家将用各自的方式演绎自己的故事……这款游戏具有相当完备的交流平台,除了传统的发消息、留言板和私聊外,还特别设计了即时对话系统。

珍珠港 - 拂晓出击(中文版)

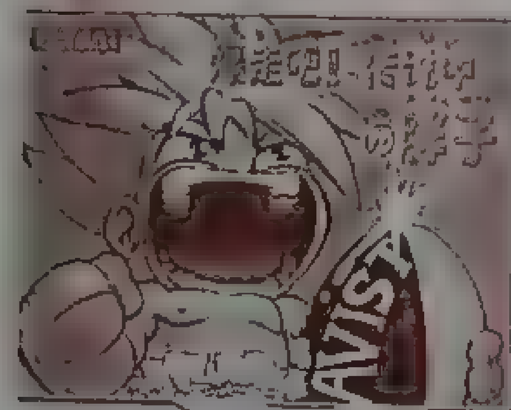


游戏类型	模拟飞行
出品公司	MAUS Software/KOCH Media
上市代理	世纪雷神
系统要求	P2300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥38

电影《珍珠港》正在国内火暴上映,游戏界也不甘寂寞,世纪雷神的这款电脑游戏已经正式上市了,想亲身体验那惊心动魄的一幕吗,这个游戏也许可以实现你的梦想。

《珍珠港 - 拂晓出击》是一款飞行模拟游戏,1941-1945年历史上那些著名战役的发生地将完整再现在游戏中,其中包括珍珠港、珊瑚海、冲绳岛、所罗门群岛、关岛等,相关战机也会出现在游戏中,其中包括道格拉斯波音B-17空中堡垒、波音B-29超级空中堡垒、洛克希德P-38闪电式、三菱A6M零式战斗机等等。玩家将参与这些著名战役,完成各式各样的任务,如空中缠斗、地面轰炸与护航等,并从中获得比看电影更多的乐趣。

爆走吧!传说中の胖子



游戏类型	角色扮演
出品公司	Animedia
上市代理	华彩软件
系统要求	P166/16MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥49.9

很难想象,这个"胖子"居然"爆走"了数月才得以正式上架销售!不知是哪个环节出了毛病?

这款游戏是根据是韩国同名漫画故事改编的,漫画曾连载四年,并引起过很大的轰动。改编成游戏后,内容与原作有些不同,繁杂的部分已进行最大限度地压缩,以游戏必须的部分为主进行编制,优先考虑趣味性,因此与漫画原作具有不同的色彩。游戏在武器和装备方面的设计非常简单,但是对攻击的招式则强化了许多,并且可以修习魔法,游戏中设计的魔法华丽、大方,共有20余种,主角的必杀技更是从简单的能力提升到灵魂操纵应有尽有,多达数十种。正是由于必杀计很多,游戏特别设计了可以把招式定义成快捷键的功能,最多可以定义10余个,大大方便了玩家。

疯狂比萨



游戏类型	经营模拟
出品公司	Software 2000
上市代理	乐乐科技
系统要求	PⅡ266/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

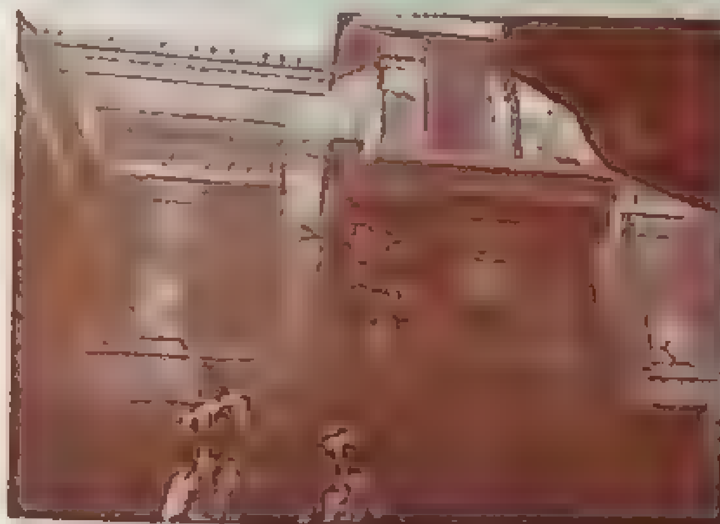
《疯狂比萨》(Pizza Connection 2)采用全新的实时引擎,以简单直观的操作指令、漂亮写实的图形和幽默的漫画风格展现一个全新的实时模拟类商战游戏,具有强烈的真实感和明显的对抗性。洞察力、创造力、陷害技巧加社会活动能力,这是在《疯狂比萨》中获得成功的决定性因素。《疯狂比萨》中还有即时商战的设计,玩家可与7个电脑对手同时进行竞争,绝非易事哟!高效的人工智能,简单、快捷、易于上手的操作,直观明了的用户界面,实时商战紧张激烈,打垮对手才是真正的目的。怎么样,你准备好了吗?



游戏名称:Legacy of Kain Soul Reaver 2
游戏类型:动作冒险[AC/AD]
制作公司:Crystal Dynamics
国内代理:未定
语言版本:英文
上市日期:2001年底
期待程度:★★★★

文/木头 编辑/石子

在第三人称动作冒险游戏中,由Crystal Dynamics开发的《灵魂使者》(Legacy of Kain:Soul Reaver)属于非常另类的精品,游戏以其华丽的画面、变换莫测的魔法、设计精巧的谜题吸引了无数玩家的视线。由于《灵魂使者》在故事情节上并不完整,游戏末尾凯恩(Kain)并未得到应有的惩罚,这使许多费尽千辛万苦通关的玩家大感失望,因此《灵魂使者Ⅱ》便成了玩家们翘首期盼的目标。



作为凯恩6名忠实随从之一,Raziel生有一对让凯恩羡慕的翅膀,每当Raziel在凯恩面前展示这上天的恩赐时,都会令凯恩暴躁不已,终于有一天他被惹怒了,愤然撕裂了Raziel的翅膀,并把他投入冥河。Raziel因此摔掉了下巴,变成了一个人见人厌的丑八怪。复仇的火焰在Raziel心中燃烧,并且贯穿了《灵魂使者》始终,同时,这也将是《灵魂使者Ⅱ》的故事主线。

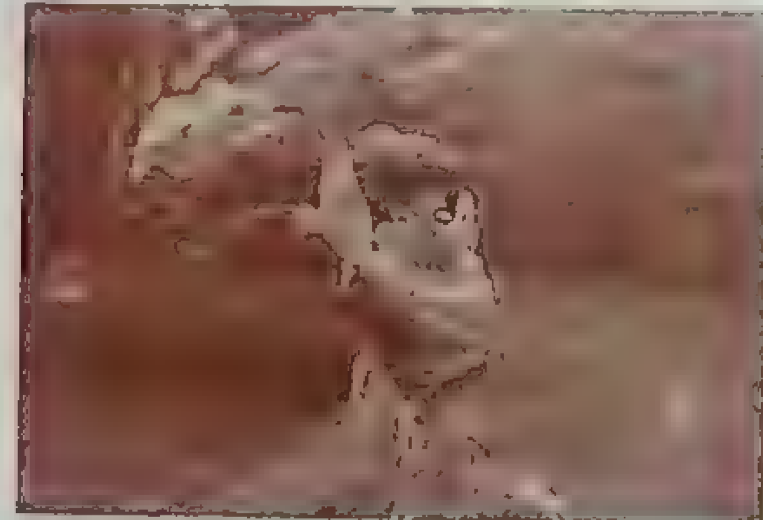
《灵魂使者Ⅱ》是"凯恩的遗产"系列的第三部游戏(前两部分别是《血兆》(Legacy of Kain:Blood Omen)和《灵魂使者》,而第一部只发行了PS版本),在这几款游戏中虽然主角有所变化,但整体设计并没有多大差别。《灵魂使者Ⅱ》仍然是一部以解谜为主的游戏,Crystal Dynamics表示,新游戏的谜题无论在设计、数量还是难度上,都将超越前作。

《灵魂使者》最大的特点是主角Raziel的超能力和魔法能力,这同样也是《灵魂使者Ⅱ》最大的卖点之一。前作完结时,Raziel共掌握了6种超能力(穿越阴阳界、穿越铁栏、攀爬、射击、游泳和旋转压缩)以及7种魔法。在《灵魂使者Ⅱ》中,Raziel继承了所有这些超能力和魔法,并将学会30多种新的能力。由于每种超能力同时也是打开某个区域的钥匙,掌握的超能力越多,可以去的地方也就越多,从某种程度上说游戏的难度也就越大。在追踪凯恩的过程中,Raziel将进入一个崭新的神秘世界——诺格斯(Nosgoth),这里隐藏着一个重大的阴谋,Raziel在追杀凯恩的同时,还必须解开一层层谜团。诺格斯是个诡谲莫测的幻境,通过穿越时空,玩家将会了解到这个神秘世界的过去、现在和未来。过去时,甚至早于《血兆》故事设定的年代,因此玩家可以见到许多非常有趣的现象。



前代给玩家留下深刻印象的,还有采用了"无缝数据流"技术的游戏引擎。此技术使游戏在运行时,无须再读取任何数据,令那些连进出大门都需要花费大量读取时间的游戏为之汗颜。《灵魂使者Ⅱ》采用的新3D引擎,仍将支持这一技术,此外,新作对人物和环境的处理也更加细腻,Raziel拥有的多边形数量比前作增加了5-6倍,达到3000个左右,不过,与人见人爱的劳拉相比,Raziel这副尊容"美化"之后只会让人更倒胃口。

除了宫殿、城市、山洞、河流以外,《灵魂使者Ⅱ》中还会出现几种新的地形环境(如沼泽、森林等),当然这些地方要



等到Raziel掌握了某种超能力之后才能进入。《灵魂使者Ⅱ》的其它新特点还有:增加了指南针,以确保Raziel在沼泽、森林冒险时不至于迷失方向;增加了NPC的数量和份量,NPC不再象前作一样只是个摆设,有些地方你必须与NPC交谈之后才能使游戏进行下去。游戏新增加了几种吸血鬼类型,Raziel也会遭遇许多更难缠的对手(如吸血鬼猎手、不死武士等等)。

在前作中受到玩家指责的游戏操作方式和存盘方式,仍将被保留下来,因此对PC玩家来说,选择一款好的游戏手柄是必不可少的。除了PC版本以外,《灵魂使者Ⅱ》还将推出DC和PS2版本,根据Eidos的发行计划,游戏将先在欧洲市场发布,美洲市场则以OEM方式发行,时间定在今年年底。据统计,《灵魂使者》至今已销售了一百万套以上,《灵魂使者Ⅱ》能否取得同样的业绩,我们拭目以待。■



游戏名称：Excalibur
游戏类型：动作冒险（3C AD）
开发公司：Auran
国内代理：未定
语言版本：英文
上市日期：2002年第一季度
期待程度：★★★★

文／木头　编辑／石子

澳大利亚的游戏制作公司Auran，曾以一款即时策略游戏《黑暗王朝》赢得了业界的一致好评。而近日，该公司又在筹划一款动作冒险游戏《神剑》，以期能再次获得玩家和同行们的赞许。

《神剑》的故事是围绕着欧洲中世纪传奇人物亚瑟王展开的。传说亚瑟的亲生父亲是当时的国王尤瑟（Uther），其母伊格赖因（Igraine）是尤瑟的情人，正是因为有了这一层关系，亚瑟在出生后不久便被授予爵位。在国王尤瑟临终之际，坎特伯雷大主教（Canterbury）将所有的贵族召集到伦敦，告诉众人如果谁能将插入石头中的神剑（Excalibur）拔出，那么他将成为英国的新国王。结果大家一定很清楚，在这些贵族中只有亚瑟一人拔出了神剑，那一年他才15岁。成为国王后的亚瑟就是用这把剑四处征战，立下了赫赫战功，在这期间，亚瑟还建立了一支强大的骑士组织——圆桌骑士团（loyal Knights），成为英国历史上最受人民爱戴和最成功的国王。

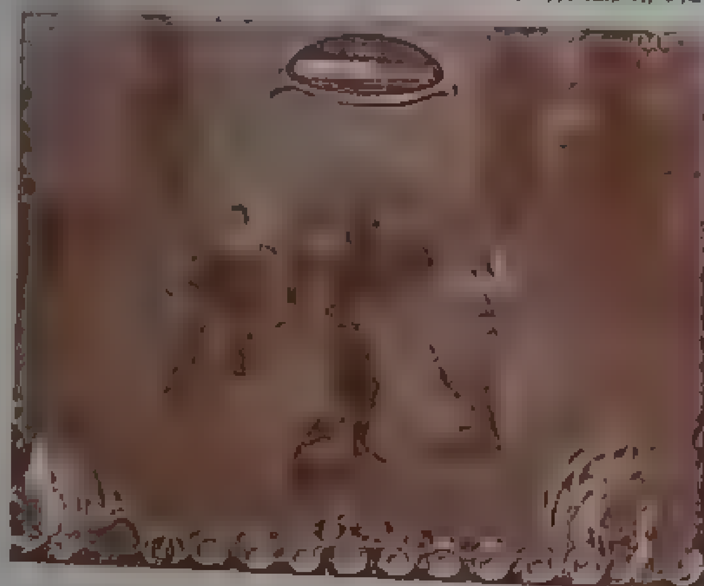


亚瑟的悲剧是从他的妻子格温娜维尔（Guinevere）开始的，这个女人其实并不爱他，她是圆桌骑士团中亚瑟最信赖的骑士兰斯洛特（Lancelot）的情人，亚瑟知道后极为震怒，一场战争是无法避免的了。此时，骑士格拉海德（Galahad）不小心引发了亚瑟与罗马国王卢修斯（Lucius）之间的战争，而亚瑟的侄子莫德雷德（Mordred）又趁机陷害他，使其深陷重围，直到死。



游戏根据时间顺序分成三个不同的阶段，第一阶段称为Albion（英格兰），这一时期也是亚瑟统治最辉煌的时期；第二阶段是毒宫（Poisoned Camelot），卡米洛特（Camelot）原是亚瑟的行宫，当他被莫德雷德囚禁之后，这里便被称作毒宫；最后一个阶段叫阿瓦隆（Avalon），亚瑟死后被葬在该岛。

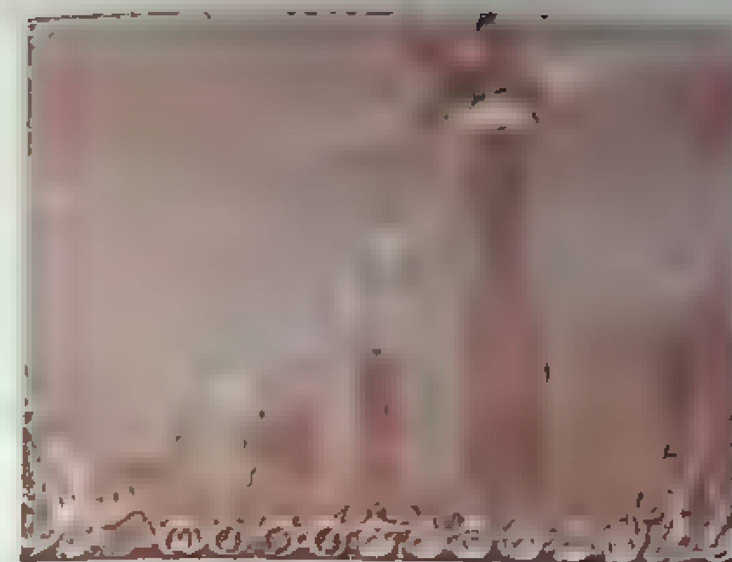
除了剧情之外，《神剑》另一个备受公众关注的焦点是采用了Auran公司最新的游戏开发技术，称为“Auran Jet”。这并不是游戏引擎，而是一套完整的游戏开发环境，我们可以将其看作是专业化的、面向游戏的操作系统，与Windows类似。该操作系统提供了一套完整的3D接口标准，所有的3D游戏都可以在此平台上制作完成，而不必面对烦琐的DirectX 3D或OpenGL编程。与使用常规方式开发的游戏相比，采用“Auran Jet”开发的游戏其兼容性或平台移植性非常高，这就意味着游戏不但可以运行在Windows下，同样也可以运行在其他游戏平台下，如Linux、PS2和X-Box等。如此一来，就省去了很多移植游戏的时间，大大节约了成本，也缩短了各游戏平台间的距离。不过，对于那些依靠移植游戏为生的游戏公司来说，这样一来他们很可能就要丢掉饭碗了。















作为一部第三人称动作冒险游戏，《神剑》带有相当多的RPG因素，玩家在游戏中的不同行为方式，将会对游戏结局产生直接影响。同时，《神剑》也是一款强调动作的游戏，许多敌人都是格斗高手，因此玩家在战斗中也要讲究技巧，熟练运用各种攻击方式配合灵活的步伐，方能获得胜利。除了格斗，《神剑》中也可以进行远距离攻击和魔法攻击，这主要取决于玩家控制的角色能力。

《神剑》允许玩家自己创建角色，为其选择合适的职业、技能等，并可以自定义角色的外貌（如脸形、发形、头发颜色和衣着等），不过这些并不是游戏的重点。《神剑》是一部以剧情为重的游戏，根据剧情发展的需要，玩家在游戏中会控制不同职业的角色，可能是一名勇敢的骑士、也可能是一名盗贼或一名魔法师。显然，不同职业的角色在战斗方式上有着巨大的差异，骑士擅长贴身格斗，远距离攻击则是盗贼的强项，而魔法师的看家本领就是魔法。





游戏提供了大量中世纪的武器和盔甲供玩家使用，其中包括剑、刀、钉头锤、大斧和各种质地的护甲，在这里受益最多的大概要算骑士了，因为这些东西骑士几乎都可以装备；而魔法师最惨，好象什么也装备不了。在这些武器中威力最大的当数神剑了，在单人游戏中玩家有机会用它一试身手，不过在多人模式下，玩家是不可能得到这件威力无穷的旷世奇兵的。

《神剑》的魔法系统相当庞大，所有魔法力量都来源于自然界的四大元素：水、气、火、土，除了同系的基本魔法外，这四种元素之间也可以相互混合生成新的魔法。为了配合魔法的使用，游戏还提供了大量的魔法物品（如法杖、水晶球、护身符等），这些物品都会对玩家施放魔法起到促进作用。游戏中，玩家的敌人多种多样，除了用来练功升级的怪物之外，还有阴险狡猾的人类，他们有着各自的背景和目的，有的甚至曾经是你的朋友，因此在游戏中最好不要相信任何人，靠自己的实力完成任务。

《神剑》的多人连线模式支持局域网和因特网，种类有团队竞赛、死亡竞赛以及独特的格斗模式等（从演示动画上看，这有些类似《街霸》的二人格斗）。

《神剑》是Auran继《黑暗王朝》之后的又一部作品，对Auran来说，它成功与否不仅仅关系到游戏本身，更关系到“Auran Jet”操作系统未来的市场，因此他们对游戏的开发显得格外认真。目前，游戏的单人部分已经初步完成，下一步的工作重点是游戏的多人部分。根据Auran内部的发行计划，《神剑》最早也要等到明年初才能与广大玩家见面。■



游戏名称:Jedi Outcast Jedi Knight II
游戏类型:动作[AC]
制作公司:Raven Software
国内代理:未定
语言版本:英文
上市时间:2002年第二季度
期待程度:★★★★

文/今心 编辑/石子

在LucasArts制作发行的众多"星战"题材游戏中，第一人称射击游戏并不多，直到《死星战将》(Dark Forces)问世，该公司在此类游戏制作上的才华和实力才得以充分展现。1997年，LucasArts推出此游戏的续作《杰迪骑士：死星战将II》(Jedi Knight:Dark Forces 2)，从此奠定了"杰迪骑士"系列动作游戏的基础。而在今年的E3展会上，LucasArts公布了该系列的最新作《杰迪骑士II：被逐的杰迪》(Jedi Outcast:Jedi Knight 2)的消息。新游戏由开发过著名的动作游戏《异教徒》(Heretic)的游戏公司Raven Software监制，在原有基础上——混合角色扮演和冒险等多重要素，使新作拥有更良好的视觉效果和游戏性。

《杰迪骑士II》的游戏模式非常类似前作。玩家可以自由选择第一人称视角或第三人称视角进行游戏，前者可以增强游戏的临场感，而后者有利于玩家的操控。实际上，玩家所控制的杰迪骑士，大多数时间都在挥舞着他的独门武器"光剑"，因而在相当多的游戏场景中，玩家都可能偏好采用第三人称视角，当然，那些自视武功高强的玩家除外。作为一名令敌人闻风丧胆的杰迪骑士，其拿手绝活除了"光剑"之外，还有强大而神秘的特异功能——"原力"(也就是程先生的"念动力啦~)。依靠"原力"的帮助，玩家不仅可以控制主角完成各种异于常人的高

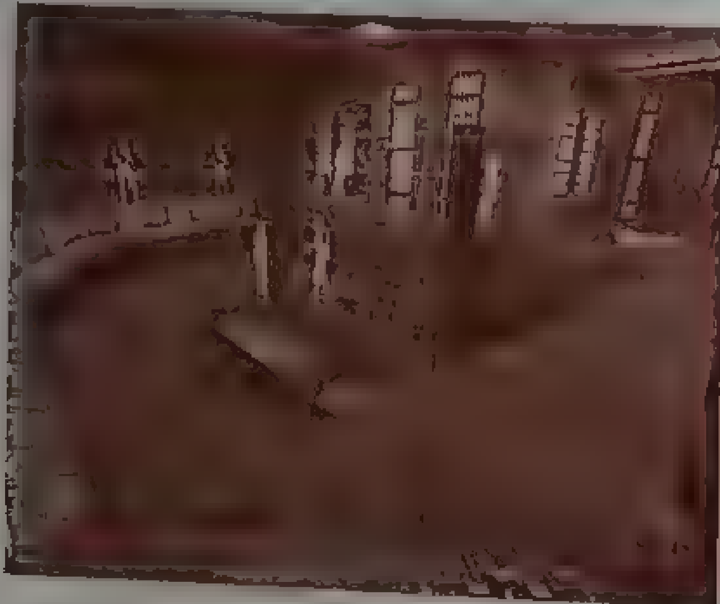


难度动作，而且还可以直接将"原力"转化为足以致命的闪电，更有甚者，在新游戏中玩家还可以凭借强大的"原力"干扰或者控制敌人的神经中枢，从而为自己的行动大开方便之门。

在剧情方面，《杰迪骑士II》的故事大约发生在《死星战将II》的十年以后，但具体情节目前还处于保密阶段，无法知晓。LucasArts表示，一些前代游戏中曾经出场的重要角色，在新作中仍然会有所表现，特别是前作主角Katarn的伙伴兼飞行员Jan Ors，亦将在新作中扮演重要角色。

与前作相比，此次《杰迪骑士II》将更加注重游戏的动作成分，而适当减少角色扮演的成分，比如在游戏中玩家再也不能为主角Katarn选择光明或黑暗这两个截然不同的归宿。不过，即使是好人也会有犯错误的时候，在玩家控制之下的Katarn，虽然出身是一位为正义而战的杰迪骑士，但在执行任务过程中却有可能做出与其身份不相符合的举动，比如滥杀无辜，如果出现这样的情况，玩家便会发现同游戏中的NPC交流，将会是一件非常困难的事情，几乎所有人都会对你敬而远之，情况严重的话，甚至可能影响玩家的最终通关。除了那些爱憎分明的NPC外，游戏中敌人的AI也将有突出的表现，他们甚至懂得如何在近身格斗中灵巧地躲避玩家的致命杀招，并伺机反击。据称，游戏中所有格斗动作均采用了流行的动作捕捉技术制作完成，使得游戏内容更加逼真可信，令玩家有身临其境之感。

一款优秀的游戏，当然需要耗费大量的开发时间，《杰迪骑士II》也不例外，根据目前的制作进度，如果一切顺利的话，玩家恐怕也要等到2002年第二季度才能享受游戏所带来的乐趣，相信全世界"星战"迷都将热切期待这款游戏上市的日子。■









游戏名称:The Legend of Mir: The Three Heroes
游戏类型:网络角色扮演[RP]
制作公司:Actoz soft
国内代理:育碧软件
语言版本:简体中文
上市日期:2001年第四季度
期待程度:★★★★

文/卡修斯 编辑/石子

《传奇》是一款由韩国Actoz soft公司制作的网络角色扮演游戏，它在韩国推出的测试版，仅一个月内即达到了15,000人同时在线。游戏故事发生在一个名为玛法的大陆上，人类与魔兽及各种动物生活在一起。因为远古文明的意外遗失，人类的生存空间和资源极度贫乏，无数人类种族都在优胜劣汰的战争中被消灭，最终只剩下了三个互相制衡的王国，分别是哈根纳、吉巴科和圣奥。

就在三国鼎立局势相对稳定的时候，一件难以预料的事情发生了。曾经濒于灭绝的大陆原住民魔兽一族，又重新发展了起来，尼耳和奥玛这两大部族处处威胁着人类的生存和繁荣。人类感受到了巨大的生存压力，他们四处召唤英雄，为确保自己的生存环境发誓要与魔兽们战斗到底。正在此时，灾难降临了，大地震和随之隆起的山脉将玛法大陆分隔成了两段，流落到山脉另一端的人们，建立了新的城市命名为"比奇"。

百年之后，山脉这头的人类三国依然与兽族进行着旷日持久的争斗。当兽族壮大时，三国就联合起来保卫自己，而当兽



族被削弱后，他们又明争暗斗地扩大着自己的地盘，四方力量在此消彼涨中，保持着微妙的均衡关系。而在山脉另一头的比奇城，凭借强大的繁殖能力，兽族又开始大肆骚扰人类的生活，人们意识到单凭自身的力量并不足以保护自己，于是决定翻过高山，去寻求旧日国度的帮助。所有勇敢的男人和女人们，都已作好了书写玛法大陆英雄史新篇章的准备。但是，没有人知道这条不归路是怎样的，也不知道这次冒险将会有什么样的结局。

在游戏中，玩家有机会选择三种职业，分别是剑士、魔法师和道士。剑士的特点是体力充沛，可以背负许多物品，同时会使用穿刺、攻杀、半月斩等各种剑法；魔法师则可施放法术，随等级的提高，法术的威力也越大，从初级的火球术到终极的地狱雷光，魔法师常常可以在一瞬间致敌



于死地；道士的特点是擅于使用精神系的法术，同时可以习得一些初级剑法，治疗、隐身、幽灵盾、神圣战甲等法术都将使道士成为能力卓越的人物。

《传奇》取消了烦琐的生活技能设定，使玩家拥有了更多时间出外探险。游戏中的怪物超过40种，从初级的稻草怪到高级的奥玛战士，每种怪物都有各自的栖息地和行为特点。要想探索更危险的区域，拥有一身好的装备也是必要的。游戏中可装备的衣服种类不多，算起来不过五套，但是却各有各的特点，且可以增加人物的某些属性，如魔法长袍可以提升魔法力和魔法防御力，灵魂战衣则可以提升精神力量。相比之下，其他装备的数量就要多得多了。武器包括初级玩家使用的木剑、匕首，中级玩家使用的三叉戟，高级玩家使用的强力斧、龙剑等，不下数十种，而且还可以给人物佩带头盔、首饰等物品。

游戏的画面在2D制作基础上，展现了细腻的美术风格和绚丽的光影效果，华丽的剑术和魔法更是令人叹为观止。此外，昼夜交替的设定也使游戏世界更加真实可信，人物视野在黑夜里也会有所变化。游戏中的种种音效处理得真实准确，无论人物的攻击、使用魔法都有各自相应的音效表现。游戏的操控以鼠标为主，另外设有快捷键以帮助释放魔法和调用物



品。对于玩家比较关心的网络游戏PK问题，《传奇》做了精心的设计。游戏中，玩家可以随时随地与任何人进行战斗，无须经过对方认可，但是无原则的PK，也将会遭到系统的惩罚，累计次数过多者将会受到长期的流放和监禁。游戏的门派设定比较新颖，同一门派的玩家除了相互共享经验值、共享道具使用权之外，还将拥有许多新的能力，包括：行会可以向系统购买属于自己的城镇，并且可雇佣NPC协助防守；敌对的行会之间可以进行有组织的战争，乃至相互攻占对方的城堡等等。

总的来说，《传奇》的游戏模式虽然并不新颖，但是游戏故事及特色设定，还是可以吸引许多玩家一起加入进来的。■



游戏名称：Starmageddon
游戏类型：[即时策略][RTS]
制作公司：Lemon Interactive
国内代理：未定
语言版本：英文
上市日期：未定
期待程度：★★★★

文／奥德修斯　编辑／石子

流星时空

柠檬互动（Lemon Interactive）是一家波兰的游戏开发公司，目前他们正在开发一款名为《太空也疯狂》的3D即时策略游戏。从游戏名称上看，它似乎有着赶超《家园》的决心，不过，其内容却非常的正统，毫无疯狂的迹象。

《太空也疯狂》的故事讲述的是大探索时期的人类社会，不断地在外太空展开星际旅行，探索着适合殖民的行星。借用发达的电脑科技，人类已控制了半人马座考格妮塔星球，这是目前找到的唯一一个环境类似地球的地方。虽然电脑的功能越来越强大，但其依然不能代替人脑。最常见的例子就是，只有十亿分之一的人类才有控制大型太空母舰的能力，这些人被称为“巴哈姆特”（Bahamut）。他们依靠神经中枢与母舰信息中枢相连，来直接控制母舰的一举一动。作为这些人中的一员，玩家将和另外两名巴哈姆特展开一项十分重要的任务。经过不断的探索，人类终于在距离地球68光年的金牛座毕宿五附近，发现了另一颗适宜居住的行星。三位巴哈姆特的任务，就是在这颗行星上展开殖民计划。然而，正当玩家整装待发，准备展开时空跳跃的时候，一颗神秘的彗星从时空门里飞出，急速驶向地球……



不要误会，拥有如此复杂故事情节的《太空也疯狂》确实是款RTS游戏。“我们并不想制作一款战略模拟和角色扮演成分并重的复杂游戏，只是希望一改RTS游戏剧情过于单调的现状，使玩家在关注自己的同时，也能更多地关注身边事物，甚至是更深入地了解敌人。我们的信条是，让《太空也疯狂》成为一款充满乐趣，令人兴奋的太空RTS游戏。”制作组这样说道。

《太空也疯狂》的3D引擎相当优秀，它几乎囊括了所有3D游戏中值得称道的特效技术，并且加入了大量的物理模型，使太空中所有运动着的物体都严格遵循惯性定律，大大增加了游戏的真实性，玩家甚至都可以把母舰的运行轨迹预先描绘出来。令人印象深刻的是即时粒子系统，它在展现物体的空间运动方面，完全超越了旧有的平面表现形式。“飞船爆炸效果，因散飞射的碎片数量、大小以及发散的方位，都是由计算机即时生成的，而不再是简单地将飞船切割成无数细小的碎片”。制作组对他们创造的这个游戏世界非常满意，“融合的星团、闪亮的恒星、缓慢运行的行星甚至偶然飞过的彗星，使空洞的宇宙充满了无限生机。”

对游戏音效要求苛刻的玩家，也许会对《太空也疯狂》有良好的印象，因为它将支持3D音源音效。据说，能在一对普通喇叭上表现出富于幻想和空间感的优美声音。游戏配乐也是跌宕起伏，随着环境的改变而不断变化——探索和建筑时是优美平和的曲子，激烈战斗时又变得充满激情和冲动。

游戏的控制界面比较类似FPS（第一视角射击游戏）中的“Ghost”模式，地图和街达完全可见，镜头可以随意移动，不只限定在单位附近，一些控制按钮只有淡化的轮廓，除非有特殊事件或鼠标移到它上面，才会现出原形，大大节省了占用空间，使游戏画面可以扩大到整个屏幕。

《太空也疯狂》的其它特点还有：可以在三个完全不同的场景中同时展开战斗，另外两个场景是时空门和黑洞；所有战斗单位都可提升等级，并且可以带到下一关；根据种族背景不同，电脑控制的一方，其行为方式也将有明显差异。

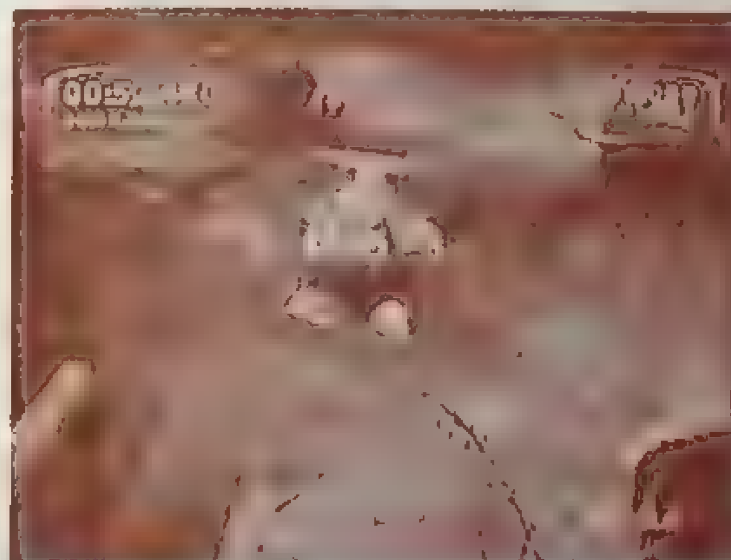
一切表明《太空也疯狂》将是《家园》最有力竞争者，无论是从制作实力还是制作组超越以往的决心上看，它都有很好的前景。■



游戏名称：Rayman Arena
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Ubi Soft
国内代理：上海育碧
语言版本：英文
上市时间：2001年冬季
期待程度：★★★★

文／Hapiii　编辑／石子

著名的“雷曼”系列游戏从二代以后就开始变得扑朔迷离，因为在今年E3大展上UBI展示的“雷曼”系列最新产品并非预料中的《雷曼III》，而是《雷曼熟了》（Rayman M）——这个“熟”可不是把雷曼煮熟了吃哦，而是表示成熟的意思。《雷曼竞技场》是《雷曼熟了》在美国发行的版本名称，单从名字上看，就有些“Quake 3”式的多人游戏的味道。可见，游戏的精彩之处该是在多人游戏部分。

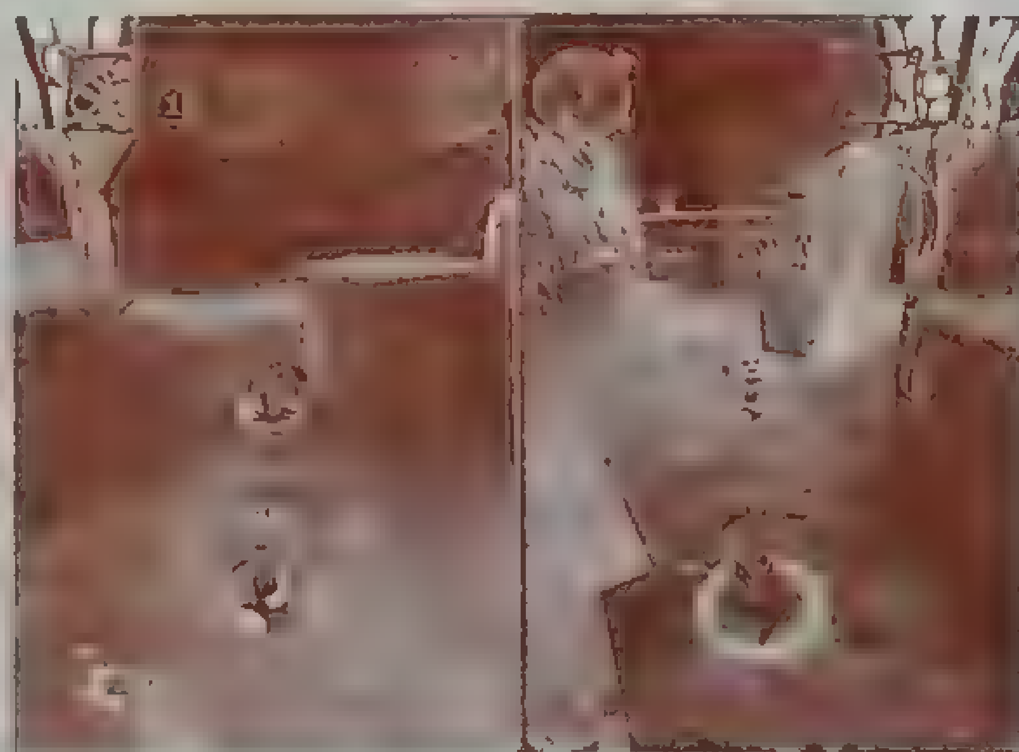


游戏中共有8名角色，他们是主角雷曼、格劳鲍克斯、小不点儿、蒂利、死党、新死党、剃刀和剃刀太太。这些角色要在全部29个关卡中角逐，其中13个是竞速模式，另外16个则是竞技场模式。竞技场模式与以往经典3D雷曼游戏最大的区别在于，它刻意设计了许多笔直的路线，使玩家在与对手进行拼杀的同时，也过足了速度瘾。而在竞速模式中，玩家必须依靠必要的游戏技巧尽可能迅速地绕过路线上的众多障碍物，更多地凭借眼疾手快，而不是充分享受极速快感。

游戏中有许多分支路线，有些看似复杂的、冒险性大的路线跑起来比较快捷，相反那些看似简单容易的路线却更慢一些。比如玩家可以选择一条充满危险的冒险之路，巨大的旋转纺纱轴随时可能和你“亲密接触”，而深不可测的峡谷也等待着你失足，但当你在已经落后的情形下，这条路绝对是你赶超对手的捷径。

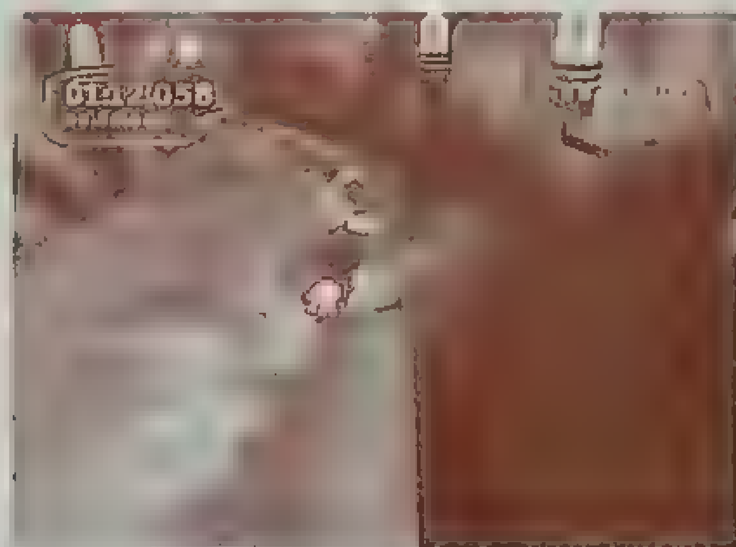
在竞速模式中，游戏速度都比较快，需要依靠技巧来迅速通过。玩家要先学习雷曼的所有技巧，因为游戏中有8个角色，每一个的技巧都不尽相同。而且不同的关卡需要不同的技巧完成，因此雷曼得不断变换游泳、跳跃、空翻、集气、蓄力爆发等等技巧，真佩服它的体能。

对于竞技场模式和竞速模式，操作方法都是相同的，和以往的雷曼游戏一模一样，但是由于游戏增加了一些新的障碍，跑起来就没那么自由了。玩家可以轻易地做出跳跃、滑行、射击、敲击等等传统的动作，也可以学会新的动作，如紧急加速、攀爬、俯冲等。



《雷曼竞技场》沿用了《雷曼II》的游戏引擎并加以大量改进，看上去就好像采用了全新的引擎，因为游戏中的角色形象前所未有的栩栩如生。游戏场景色彩绚丽，各种细节描绘得非常精致。整体画面的美工水平超过了其他同类游戏，甚至比《雷曼II》还提高了不少。游戏中的8名角色各自拥有不同的身高、体型，每一个角色在高速奔跑的过程中，都可以清晰地看见其即时演算的影子在不断变化，以往这一切效果只有在DC版本上才出现过，如今PC玩家终于也能欣赏到如此高品质的游戏画面了。

《雷曼竞技场》将同时在PS2和PC两种平台上推出，但是PS2版本是不支持联网游戏的，PC玩家就比较幸运了，可以有4位玩家通过局域网或者因特网共同游戏。即便不联网，通过游戏的分屏竞技模式，也可以有两位玩家在同一台电脑上进行游戏。屏幕将分割成左右两部分，两人各自通过自己的一半屏幕观看游戏画面。



通过游戏公司的介绍资料，可以预见《雷曼竞技场》对于每一个雷曼迷，都是值得期待的休闲动作游戏。唯一的疑虑就是游戏寿命究竟有多长，相对于一个动作游戏来讲，游戏的重复可玩性是非常重要的。RPG或者AVG只要通关一次就可能被抛弃，因此其游戏时间设计得很漫长，动作游戏的游戏时间很短，如果能够吸引玩家一遍又一遍地投入其中，就是一个成功游戏了。■

流星时空



游戏名称：Deer Avenger 4
The Rednecks Strike Back
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Simon
国内代理：未定
语言版本：英文
上市日期：未定
期待程度：★★★☆

文／魅天使　编辑／石子

做了很久"猎鹿人"的你，在端起枪瞄准那些毫无抵抗力的麋鹿时，有没有想过，有一天，它们也会反身还击？你想不想知道，麋鹿们面对阴森森的枪口时的心情如何？猎人做得太久了，多少有些枯燥乏味，那么，不妨来体会一下做受害者的滋味吧。

随着《猎鹿人》的不断推陈出新，与之相对应的反斗动作游戏《麋鹿复仇》，也已经出到第四代了。虽然国内玩家对此款游戏接触很少，但其在欧美与《猎鹿人》同样的流行，甚至有反超之势。其优势就在于那别具一格的游戏设定——以麋鹿的眼睛看世界，一切都将焕然一新。

第三人称动作射击游戏时下大走复仇路线，如《马克思•佩恩》等都是以丰富的剧情来弥补枯燥乏味的血腥杀戮。《麋鹿复仇IV》同样有着丰富的剧情故事，作为森林里的不速之客的人类，终于因为自己的肆意残害野生动物，而得到了应有的惩罚，成为了愤怒的麋鹿的靶子。玩家在游戏中，不再扮演猎人的角色，而是站在森林动物一边，扮演一只脑袋灵光、身材魁梧，接受过严格军事训练的麋鹿战士，为回复森林的和平宁静，勇敢地与人类抗争到底。游戏中，玩家的目标就是消灭潜伏在森林里的阴险狡猾的人类，以其人之道还施彼身。





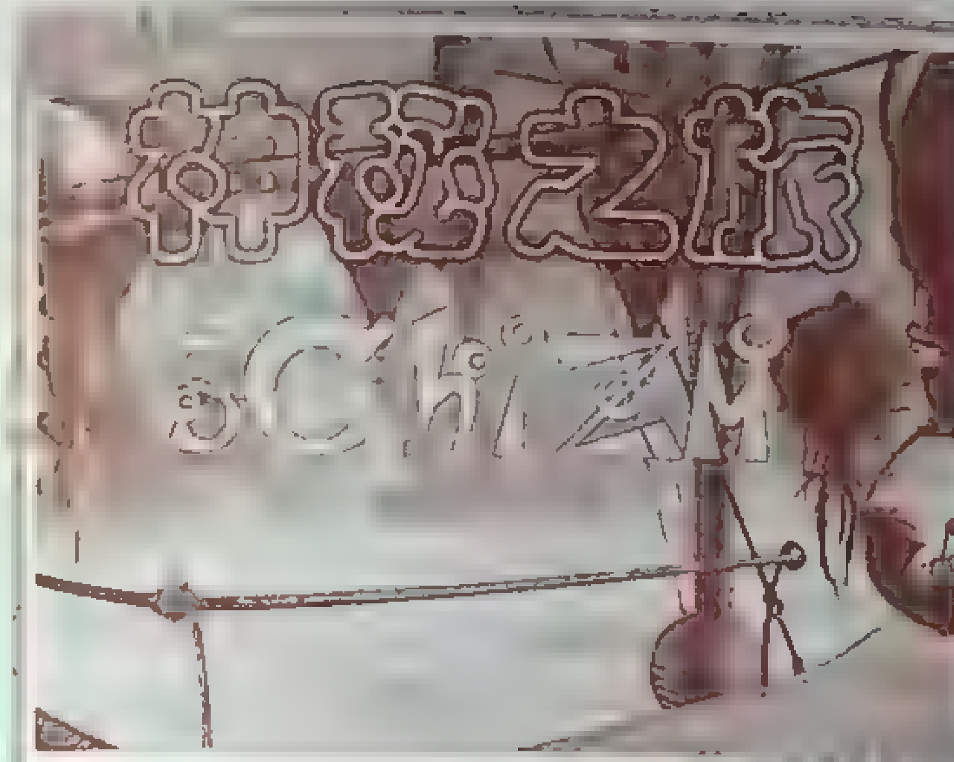
不过，与其他动作射击游戏不同，《麋鹿复仇IV》的剧情并不是为了掩盖杀戮的血腥而设的。游戏中的暴力场面干净得令人惊讶，在这里，你将看不到任何血腥镜头，在你枪口下丧生的敌人，都仿佛得到了灵魂的净化一般，带着安详的笑容升天而去，完全感受不到死亡与惊恐的气氛。或许，这就是人类与动物的不同之处吧，在动物的眼里，一切都是那么的单纯。游戏的画面没有过多的复杂贴图，也没有令人震撼的爆炸场面，流畅的速度和充满童真的角色形象，使其适合任何年龄层的玩家。



作为特种麋鹿的你，装备可是一流，有冲锋步枪、毒气瓦斯、手雷、烟雾弹、指南针、高音喇叭、喷气火箭等等，还可以从人类手中缴获他们的枪支。野战自然要讲战术啦，三十六计不可不用，你可以利用在以林中拾到的物品吸引人类也可以放烟火来迷惑他们，最好是将自己伪装在灌木从中，当个麋鹿狙击兵。

不过别忘了，这次你所扮演的是麋鹿，而不是凶残的人类，所以在战斗方式和枪法上，你都不如人类那样精明和准确无误，一不小心就会葬身于人类的枪口之下。在游戏正式版中登场的敌人，将包括猎鹿人、伐木工、西部牛仔、女特工、劫匪、恐怖分子等等。其中，劫匪的肉非常厚，手持一把威力强悍的散弹枪，常常凶悍地从正面进攻，用猛烈的火力将你压制在掩体后面；而美丽灵巧的女特工，却经常跳来跳去的开枪，令人防不胜防，经常是中了数枪还找不到她们的确切位置。

游戏过程是很轻松的，在悦耳的音乐没响起前，你尽可以在大森林里闲逛，可音乐响起就代表人类接近了，战斗即将展开……另类的角色扮演内容，夸张的行为动作，幽默搞笑的人物对白，这些都是这款游戏成功的秘诀。如果你喜欢直接的快乐表达，厌倦了无聊的暴力，现在你有了最佳的游戏方式——去扮演麋鹿吧！相信你一定会在这款另类而富有游戏性的小品中，体会到轻松幽默的复仇背后给予人类的警示！■



游戏名称：Schizm
Mysterious Journey
游戏类型：冒险[AD]
制作公司：LK Avalon
国内代理：娱动工场
语言版本：英文
上市日期：2001年10月
期待程度：★★★☆

文／火鸡　编辑／石子

近期，由娱动工场代理的冒险游戏《神秘之旅》，即将与国内玩家们见面。这款游戏是以澳洲科幻小说家Terry Dowling的著名小说为蓝本，由Terry本人编剧并监制完成的。玩家将会在游戏中，领略到这部经典科幻冒险小说的精髓。

游戏的故事开始于1872年12月4日，一艘巨大的宇宙飞船"Mary Celeste"号，坠落在Gibraltar以西600里外的Atlantic地区。在搜查这艘飞船时，救援人员找到了一本陈旧的舰长日志，一封未写完的信，但却没有发现任何人类存活的迹象，没有人知道船长和他的家人以及7个

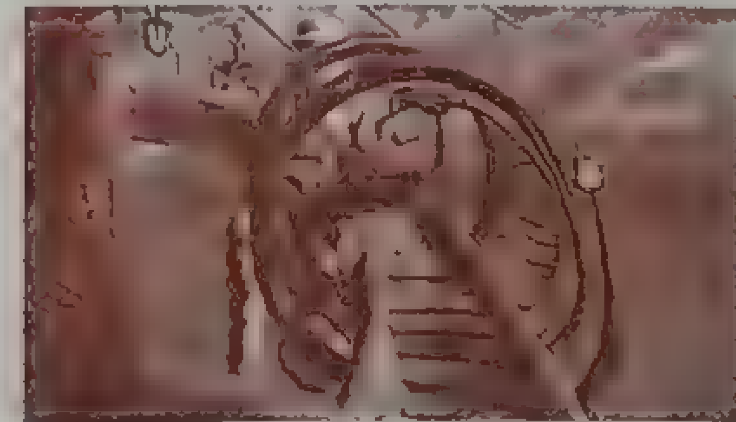


同事在哪里，也没人知道这艘船上究竟发生过什么事。两个世纪后，当人类于2083年6月24日登上Argilus星球时，竟意外地发现这里有大规模的城镇、都市，并且拥有许多未知的科技文明。但是，这些都已经被全部废弃了，所有建筑的门窗都没有上锁，餐桌上的食物还未吃完，不可思议的机器仍在运作……但是却没有一个人的踪影。这些景象，令人们联想到了两个世纪前"Mary Celeste"号上的情景。但是和当初一样，仍然没有人能够解释这些现象的起因。



为了找到问题的答案，地球总部将这颗被遗弃的星球列为最高军事机密，开始着手调查。三个科研小组，几乎一百多位首席科学家，从地球跋涉而来，在这里建立了三个监控站：Bosh's Tunnels、Symphony Harbor及Rainbow Landing。由于这个星球地表磁层太过奇特，干扰了科研小组与地球之间的联系。于是，在科学家驻扎星球的20天后，他们彻底失去了与地球的联系。而这一切，仅仅是灾难的开始。中断联系后的许多天里，科学家们开始一个接一个的失踪，是他们和外星人有了接触，还是激活了某个可怕的机关，或者是发现了什么秘密吗？可悲的是，没有人知道原因，他们所面对的是一场无可预期的恶梦。

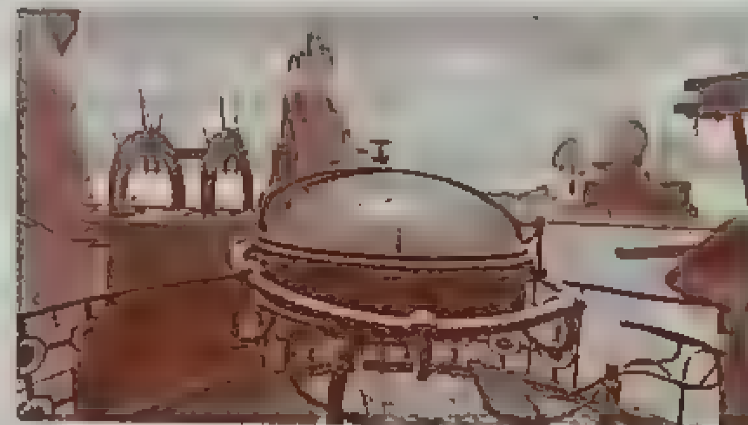
四个月后，"Angel"号宇宙飞船来到这个奇异的星球，第一组救援人员Sam和Hannah被派到地表进行勘察，但却因



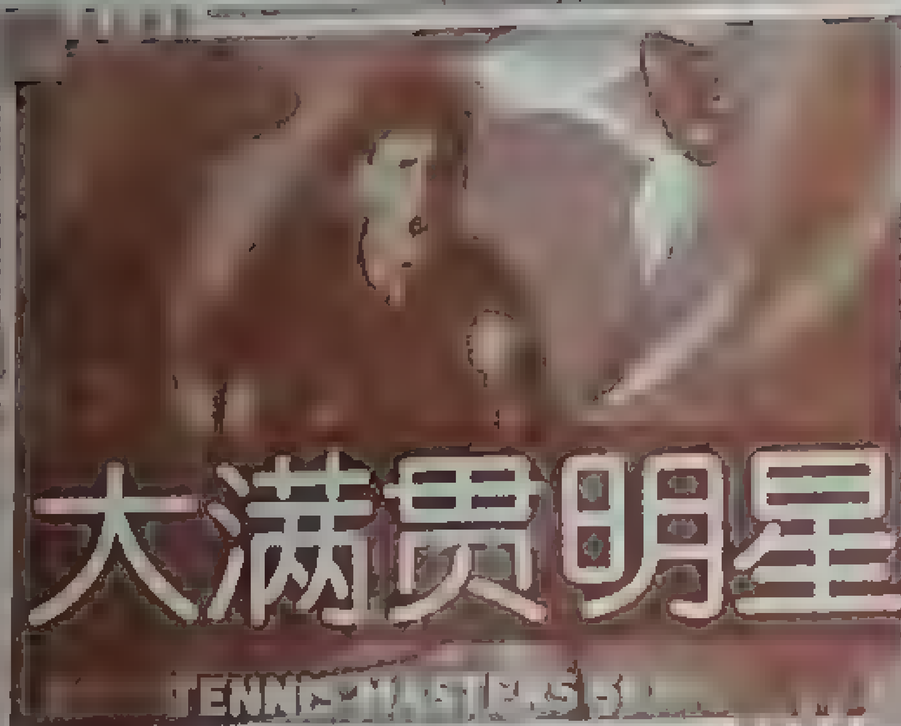
为星球表面的地磁波干扰，而失去了与主飞船的联系。飞船上的人都以为Sam和Hannah也和那些科学家一样，神秘的失踪了。而在另一方面，初步勘察完毕的Sam和Hannah正准备带着他们发现的一些东西返航，不料，他们的飞船主系统和生命维持系统却意外损坏，无奈之下只好弃船。两人的降落目标是一号基地，但是因为天气和线路等多重因素，他们的降落地与目标之间有着相当的一段距离。Hannah降落在南方海区的一个漂亮的居住船上，而Sam则落在一个飘浮着的大气球上。就这样，在毫无选择的情况下，两人开始了他们的冒险旅程……Sam和Hannah到底能不能活着见面，又能不能成功揭开Argilus星球的秘密，所有这一切只有靠玩家来得出答案了。

《神秘之旅》的游戏方式非常类似当初红及一时的冒险游戏《神秘岛》，但从游戏制作水平上看，本作略微技高一筹。精美的3D画面，流畅的操作感，可旋转360度的自由视角，均为玩家创造了一个良好的冒险空间。游戏中出现的道具千奇百怪，似曾相识，但又不乏古朴与幻想。

在《神秘岛》中，玩家都曾遇到过因



为未得到某些物品而无法继续的情况，而在本作中，就完全回避了这一问题，角色可携带的物品并不多，所以在游戏中并不需要集齐所有道具，也就是说并不是所有的东西都要调查或收集的。为了曾加游戏互动性，使玩家不至产生一个人奋斗的孤独感，《神秘之旅》中还将出现多个可操控的角色，在屏幕的右下角，将有一个图标供玩家随时切换角色之用！切记，有些谜题是无法利用男主角来解决的，此时就需要换成女性角色来玩。这样的设计，无疑为游戏谜题增加了扩展的空间。■



游戏名称：Tennis Masters Series
游戏类型：运动[SP]
制作公司：Microids
国内代理：未定
语言版本：英文
上市时间：2001年冬季
期待程度：★★★★

文/Hapili 编辑/石子

在PC游戏中，球类运动游戏似乎永远是足球、篮球的天下，而其它的竞技项目比如网球的游戏，就屈指可数，而且多数都是差强人意的。这次，为了满足网球迷的游戏需求，Microids推出了他们的首款网球游戏《大满贯明星》，意图向同行们展示其优秀的开发实力，同时改变网球游戏的冷淡现状。



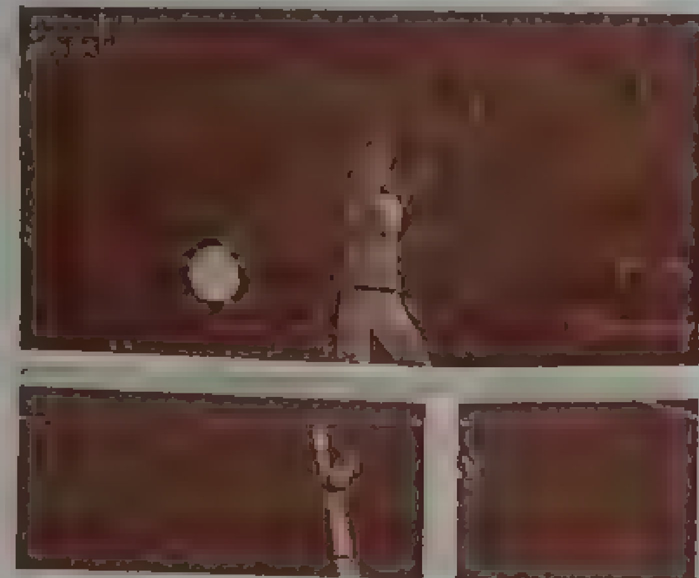
尽管游戏开发已有很长时间了，但画面仍然让人难以置信，极高品质的动态画面和高分辨率的静态画面仿佛真的把玩家带入了比赛现场。最重要的是，《大满贯明星》是第一个取得官方授权的网球游戏，在游戏中出场的球员将不再是那些子虚乌有的人物，而是玩家们平日里耳熟能详的大明星，如张德培、阿加西、桑普拉斯、伊万尼塞维奇、威廉姆斯、辛吉斯、拉夫特、库尔尼科娃、马丁内斯等等。

《大满贯明星》的游戏模式，分为锦标赛、单场友谊赛、多人比赛模式3种。在多人比赛模式中，可以两人单打独斗，也可以最多4名玩家进行双打。不过，多人游戏只支持局域网联机，不支持因特网，这使得分散在世界各地的玩家失去了互相切磋较量的机会，实在可惜。游戏感觉很接近DC上的著名网球游戏《虚拟网球赛》，玩家需要控制自己的球员，判断网球的正确落点，使用不同的击球键，打出各种轻重缓急的漂亮攻势。每一个球员栩栩如生的动作，如球员得分后兴奋地挥拳，失误后懊丧地摇头，都令人怀疑是否正在观看一场网球比赛的实况转播。除了普通的上网封杀、大力扣杀、快速救球、ACE球直接得分以外，鱼跃救球、反身接球、胯下接球等鲜见的超常规动作，也会出现在游戏中。

游戏的视角灵活多变，可以覆盖整个球场，玩家可以从各个角度看清楚球的落点和飞行轨迹。当一场球结束之后，玩家还可以通过慢镜头回放来重温比赛中的精彩镜头。而最"酷"的，还是当球落在底线边缘时，游戏视角自动放大的特写镜头，就和电视转播时的一模一样，玩家可以从中清楚地看到球究竟是落在场内还是场外。最有趣的是，据说游戏设计中包含了裁判误判的可能性，试想一下，当你通过特写镜头亲眼目睹了一个界内球，却被裁判错判出界时，是会大骂游戏的人工智能呢，还是会佩服游戏的真实性？

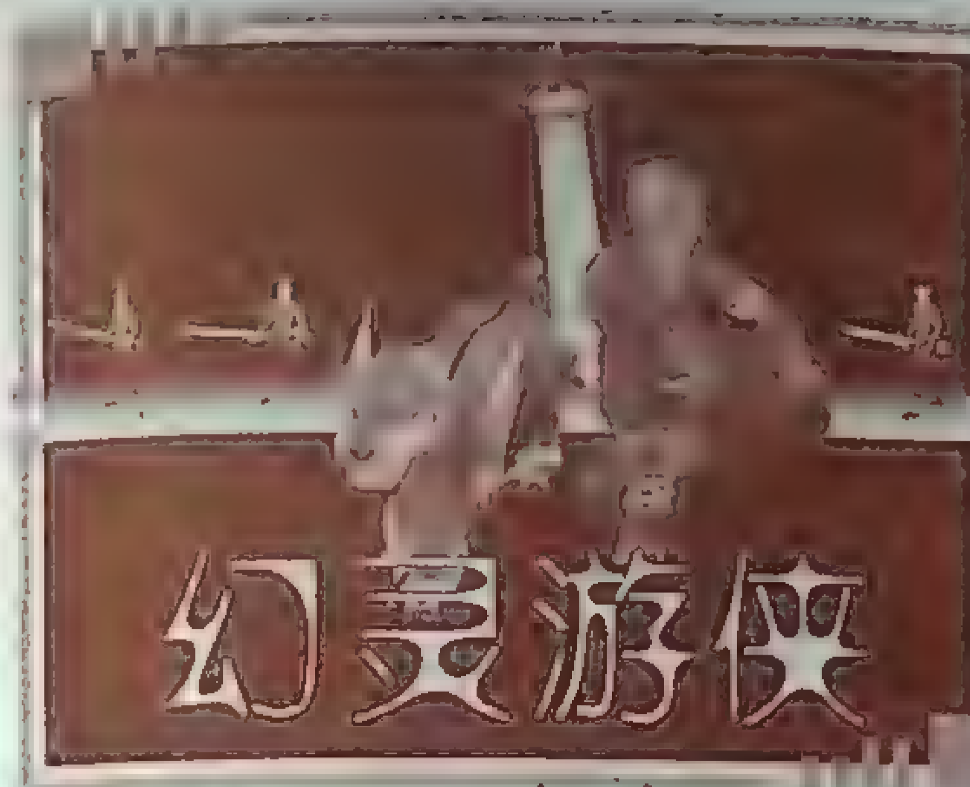
《大满贯明星》中的球员动作，可能是所有体育游戏中最多的，500多种动作都是用制作组声称是"最新的"动态捕捉技术模拟而成，大大提升了游戏的表现力。玩家在游戏中可以选择三种比赛时间：清晨、下午和夜间，不同的比赛时间提供了不同的球场灯光和阴影效果。观众席的画面同样出色，玩家可以清晰地分辨出密密麻麻的数百个个体，而不再像大多数体育游戏那样，只有花花绿绿的小色块，因此游戏场景和比赛气氛也较以往更加真实。球场的描绘完全符合世界各大城市的著名球场外观，从迈阿密、蒙特卡罗、汉堡、罗马到辛辛那提、蒙特利尔、斯图加特、巴黎、悉尼，每一个都经过了实地取景，不信可以去当地球场进行比较。

为了使游戏表现更真实，Microids特意请来了蒙特利尔、加拿大地区的巡回赛主管尤金和加拿大网球队的教练马丁兰德尔，一同指导游戏的开发设计，相信《大满贯明星》无论是从专业角度还是游戏乐趣来衡量，都将是一款成功的网球游戏。■









游戏类型：网络角色扮演[RP]
制作公司：天晴数码娱乐
国内代理：网易
语言版本：简体中文
上市日期：2001年11月
期待程度：★★★★

文/卡修斯 编辑/石子

俗话道：山外有山，天外有天。在浩瀚的宇宙中星溯变化层出不穷，而充满幻灵色彩的东方大陆，群山迂迴，诸海翻滚，汇聚天地灵气于神州之中。在这块大陆上，相传有不死的秘法，诸路豪侠来到这里潜心修炼，希望能够参透天地间永恒的奥秘，以达到天人合一的境界。在这修炼的过程中，若要尽快突破凡人之躯，就必须借助大陆上特有的神兽——幻灵兽的力量，因此，这些幻灵兽也成为了诸位侠士争取的目标。于是，为了夺取这永恒不灭的力量，纷争在所难免……《幻灵游侠》便也由此展开。

《幻灵游侠》是由天晴数码娱乐和一家美国公司合作开发的大型网络游戏，其中包含了许多流行的网络游戏设置，如宠物、帮派、家庭、自创武功、合成道具以及无限沟通等等。

在目前已经问世的网络游戏中，结婚系统往往是最薄弱的部分，《幻灵游侠》正好弥补了这方面的不足。游戏为玩家提供了完善的恋爱、结婚服务，使玩家在闯荡江湖的同时也拥有了美好的情感。浪漫的约会场景遍及游戏世界的每个角落，全套的结婚服务，从办理手续确定二人关系，到租用场地大宴宾客，一应俱全。玩家甚至可以租用GM来主持婚礼，在典礼现场播放喜乐，散花、下雪、放礼花等等。当二人成为夫妻后，可以购买新房添置家私，阔绰的家庭甚至可以将房屋升级为大庄园。当然，新婚夫妇可不要忘记去享受"完全蜜月计划"哟。届时，二人不但可以饱览美景佳境，亦可以共同完成一系列不可能的任务，"蜜月"结束后，还将获得系统赠送的神秘礼物。

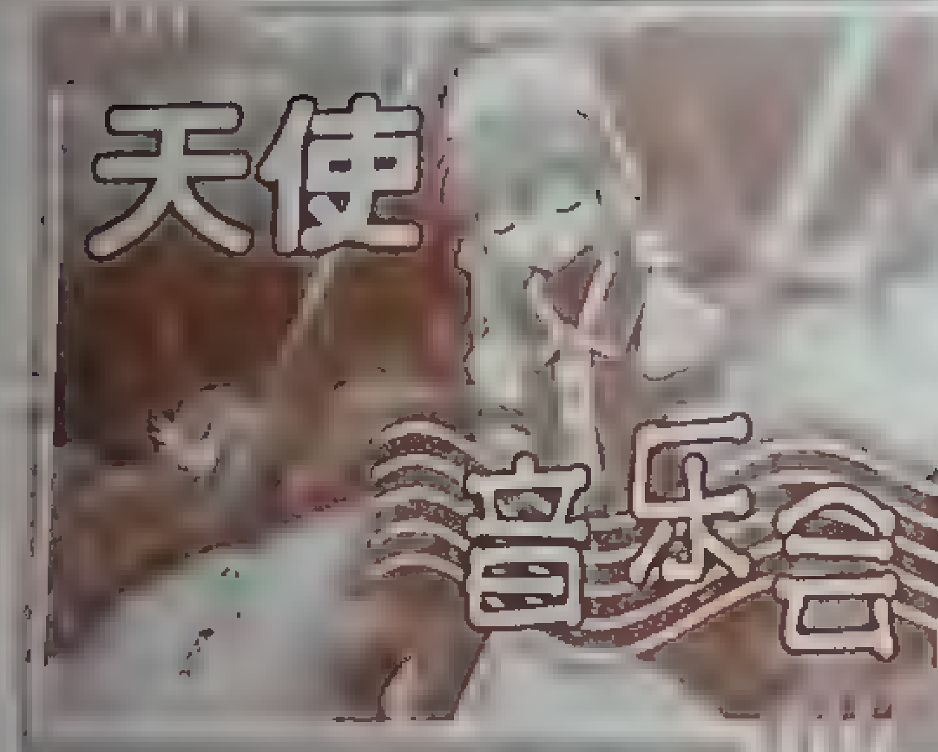


《幻灵游侠》中的幻灵兽系统比单纯的宠物养成要复杂些。幻灵兽将是玩家探索世界的得力助手，它们可以通过不断的修炼，提升等级一步步地完成进化，当幻灵兽达到进化条件后，便可以突破自身的极限获得意想不到的能力，其外型也将随之改变，最后成为梦幻神兽甚至人形化。玩家可以带幻灵兽一起散步、一起购物，而幻灵兽亦会根据不同的情况说出不同的令人啼笑皆非的话语来，诸如"主人，不要因为一片树叶而失去整片森林啊！""八字不和，五行相克啊主人，别放在心上。"等等。

《幻灵游侠》的武功自创系统是一个全新的理念，为玩家提供了最大限度的自由发展空间。除了个别的初级武功可以在NPC身上学到以外，其他所有的武功都要靠玩家自己去创造。人物的等级越高，所创造的武功也越深奥，附带的魔法效果也越华丽，攻击力更是惊人。所有玩家自创的武功招式名称、招式类型、附带的特殊效果甚至武功的特效动画，都完全由玩家自己决定。这些武功除了自己使用外，还可以传授给自己的朋友们，让大家一起分享成功的乐趣。

除了个人自创武功外，《幻灵游侠》中的帮派也可以创造独门的武功，这主要由帮主来完成，并交由"传功长老"（NPC）转给帮中弟子们学习。自身等级不足以创造武功的玩家，就可以由此来获得高等级的武功了，不过，帮派武功是不能私自传给别人的。"工欲善其事，必先利其器"，武器装备一直是网络游戏中重要的环节，但是在《幻灵游侠》的武器店中，玩家只能从中买到最初级的武器装备，那些高级的装备则都要靠自己去锻造。根据玩家的等级高低，锻造物品也分为四个等级：普通级、利器级、神兵级和神器级。锻造时，玩家可以先给物品起个好听的名字，并设置一些附加属性，当然，附加属性越厉害，锻造难度也就越大。好在无论锻造成功还是失败，锻造的心法都会有所提高，心法越高，以后锻造的成功率也会越大。■

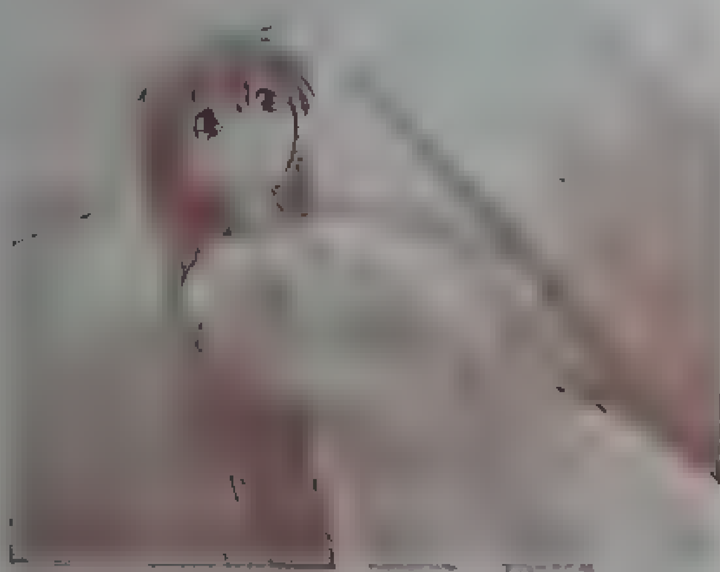




游戏类型：模拟[SI]
制作公司：日本工画堂
国内代理：天人互动
语言版本：简体中文
上市日期：2001年10月
期待程度：★★★☆

文／小兰　编辑／石子

说起"科乐美"相信大家已是耳熟能详了，其最著名的游戏产品《心跳回忆》和跳舞机，征服了无数玩家的心。现在，前者的光辉在众多新潮游戏的冲击下，已经走向黯淡，而后者的流行程度却依然遍及街头巷尾，可见音乐的魅力是永恒的。在跳舞机大获成功的动力下，科乐美又再接再厉，推出了由工画堂制作完成的集养成和模拟弹奏于一身的音乐游戏《天使音乐会》。



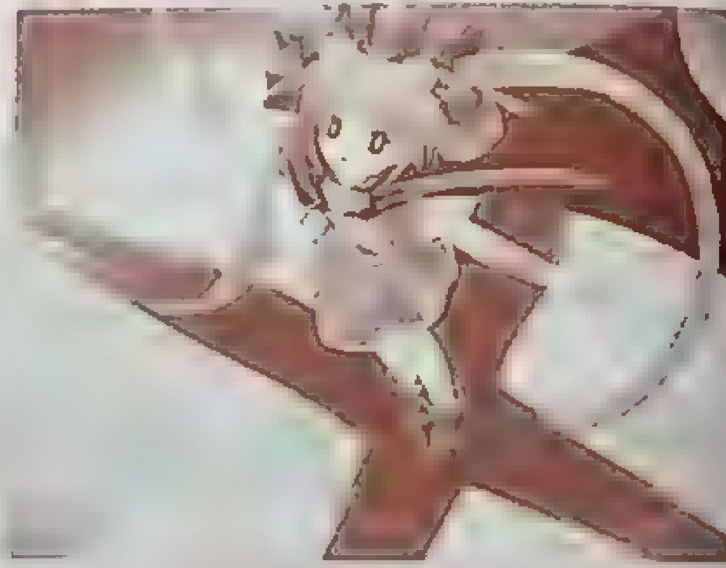
以往的模拟弹奏游戏，一般都是基于街机或游戏机平台开发的，毕竟电脑键盘对于弹奏乐器有着很多的弊端，而《天使音乐会》却是完全针对PC平台制作的弹奏游戏，因为它模拟的是电子琴，电脑键盘上那一百多个键是绰绰有余的。而且，工画堂制作的游戏复杂程度都不高，所以游戏难度相对较低，极易上手。游戏中只用到了"A S D F J K L ;"这8个按键，有良好打字习惯的玩家一定会有非常流畅的游戏感受。

模拟弹奏游戏，通常是没有什么剧情的，游戏的目的就是不停地练习，然后挑战自我，而《天使音乐会》却在游戏中加入了剧情的设定，并且拥有一个完整的故事游戏模式。《天使音乐会》讲述的是一位梦想成为明星歌手的小姑娘莎菲，与一位无名琴师为实现理想而奋斗的感人故事。莎菲天生就拥有令人不可思议的歌喉，她的歌声不但能够净化人类的心灵，还可以与小动物们沟通，甚至能让枯木逢春，绿满大地。而玩家所扮演的无名琴师，为了帮助莎菲实现自己的梦想陪伴她四处演唱，并最终在音乐圣地举行的比赛中获得了胜利……

工画堂制作的游戏都有着精美的画面，但在音乐音效方面却一直表现平平，也许是为了使人们对工画堂的印象得以改观，《天使音乐会》中的每一首乐曲都经过了精心的编曲、录制、和声，为了呼应游戏清新向上的主题，主角所演绎的大部分乐曲都是欢快活泼，富于节奏感的，只要不是音乐细胞异常缺乏的玩家，都可以很好地融入到游戏当中。为了体现音乐的美感，游戏特聘了专业配音及演唱者（如知名声优堀江由衣等）来为莎菲及其他登场人物配唱。



《天使音乐会》的游戏模式共分4种，故事模式共有22个阶段，每一阶段都会发生几个多分支事件，玩家的选择将直接影响下一阶段的进行，要想全部玩到这22关，可需要玩上多次游戏才行哦；在音乐会模式中，玩家可任选一首曲目进行演奏，弹奏技巧越高获得的评分也越高，为玩家提供了一个挑战自我的机会，不过，此模式要在故事模式至少通关一次后才会出现；练习模式是为初学者设计的游戏模式，玩家可以借此熟悉游戏中的各种操作，随着故事模式的推进，其中可选的练习曲目也会逐渐增加；相簿模式则是供玩



家欣赏和回顾故事模式中的精彩画面之用的。

可以说笔者的音乐游戏玩过不少，但像《天使音乐会》有完整的故事情节和多分支结局，而且有人作唱的游戏，还是第一次接触到。同时，该游戏还将由国内天人互动公司代理并汉化，彻底消除语言障碍，使玩家能够轻松融入音乐的世界中，享受那优美的旋律，真是令人期待啊。■



游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：深圳第三波
国内代理：第三波
语言版本：简体中文
上市日期：2001年底
期待程度：★★★★

文／龙河　编辑／石子

诗曰：血染征袍透甲红，当阳谁敢与争锋！古来冲阵扶危主，只有常山赵子龙。

根据最新民意调查显示，文武兼备、忠义双全、白马银枪、英俊潇洒的帅哥赵云继续蝉联"三国游戏人气最旺角色"的称号。作为超级偶像级人物，自然不能总给刘备曹操孔明之类做配角了，专门为赵云打造一款游戏势在必行！

《三国赵云传》的名字肯定会让玩家



联想起光荣的"三国志XX传"战棋系列。该系列的三部作品——《英杰传》、《孔明传》和《曹操传》的主角，都是运筹帷幄、决胜千里的统帅，适用于战棋游戏来表现。而这次游戏的主角可是万军之中冲锋陷阵的猛将，慢悠悠的战棋显然不足以显示赵子龙的威风，最适合的游戏形式非动作成分浓重的"Diablo 2"莫属。但《赵云传》绝非是"暗黑"的简单翻版，它拥有不少独到的设计。

一是马战。作为三国名将，赵云自然不能象"暗黑"里的好汉一样只靠两条腿跑来跑去。骑上战马可提高行动速度；而且体力消耗较步行减半；此外战马还有保护作用，替主人承受伤害；道具栏容量也能增加一倍。马战的首选兵器是长枪，攻击力高且速度快，缺点是太重，消耗体力，而且兵器耐久度也低。骑上马虽然很威风，麻烦却也不少，如难以驾驭，行动不够灵活；目标太大，容易受到攻击等。所以有时候赵云也必须下马步战，剑是步战的主要兵器，在对付防御力高的步兵时尤其有用，缺点是攻击距离太短。

二是单挑。激动人心的单挑，是任何三国游戏都不可缺少的重要元素。在《赵云传》里，单挑时战马不受控制，双方对冲一次就是一个回合。此时必须准确把握剑、枪、弓三种武器的更换和进攻时机，这种设定与《三国演义》里的单挑描写非常吻合：一般状况下出枪，近身搏斗时拔剑，拉开距离后张弓。在受到攻击或是斩杀敌人后，赵云的"杀气值"会上升，杀气槽满后即可施放华丽的强力必杀技。在单挑中，敌将可能会由于伤重逃跑，因此最好储存一次必杀，给他来个致命一击。在某些特定战斗中，只要单挑对方主帅获胜，敌人即全军崩溃；即使对一般武将单挑获胜，也可使敌军在一段时间内丧失斗志。



三是士兵协同作战。为了与历史背景相符，赵云可以带领一定数量的士兵出战——当然不可能象原著里那样动辄数万大军，顶多也就是几个班的人马，不过从战场显示效果上来看还是很有些气势的。

士兵们一般围绕着主将这个中心，进行辅助攻击。在受伤时，他们居然也会拣拾地上的道具补血，这种AI设定虽然很



有真实感，不过在某些时候可能会出些问题……（赵云：别拿……那是我的救命肉包……啊！）

除了以上特点外，《赵云传》还对演义的故事情节做了许多改动。游戏会从赵云的少年时代开始讲起，而赵云居然与那位在博望坡被张飞"一枪刺于马下"的三流烂将夏侯兰是青梅竹马的好友？在改编情节里还可以邂逅三国第一美女貂蝉，结果如何就看诸位的表现喽！虚构剧情甚至会安排大家亲眼目睹，期盼已久的赵云vs吕布单挑场面，你也有可能与关羽张飞等战友兵戎相向。

群雄逐鹿、英杰辈出的三国时代永远让人神往，那些横枪跃马、征战沙场的故事总是叫我们心动，准备好了吗？常山赵子龙——三国史诗里最耀眼的一颗将星就要升起，每一个玩家都有机会去完成这英雄的传奇！■



游戏名称：Joycity
游戏类型：网络游戏[03]
制作公司：JC Entertainment
国内代理：第九城市
语言版本：简体中文
上市日期：2001年10月
期待程度：★★★★

文 /Hapili 编辑 / 石子

《欢乐之城》是由韩国三大游戏公司之的JC Entertainment，开发制作的一款全新形态的网络游戏。在其中，玩家将会深刻感受到游戏画面的精致，城市规划的完整，角色个性的鲜明以及人与人之间交流的便捷。

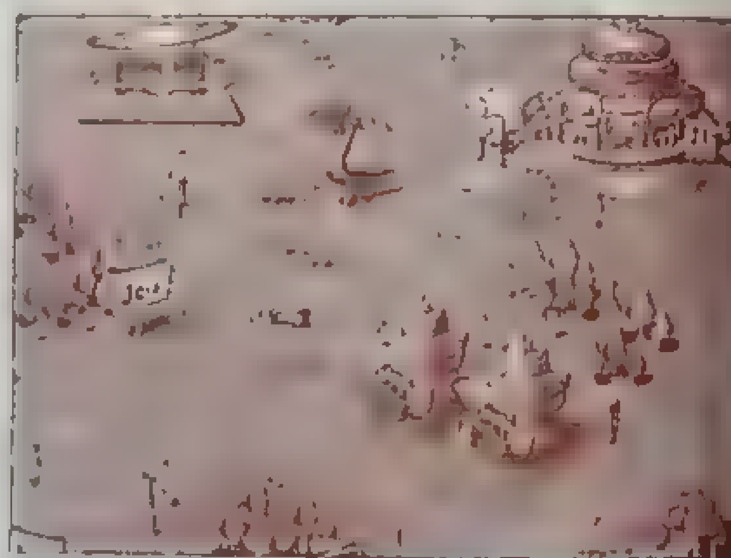
游戏世界的中心是“宙斯城”，分散在它周围的分别是“维纳斯城”、“丘比特城”、“阿波罗城”、“雅典娜城”和“缪斯城”。在这6大城市中，矗立着各种各样的建筑设施：公寓、市政厅、食品商店、家电商店、汽车站、理发店、服装店等等一应俱全。由于是一款非现实题材的游戏，这些城市建筑的外观千奇百怪，充满了幻想主义色彩。例如广场播音台，是城市里最富想象力的建筑，玩家只要拥有一张广播券，就可以在这里担任30秒的播音员。届时，玩家的声音将会响彻全城，广场播音台也将成为展示玩家个性的最好舞台。此外，游戏中街头厨房的设计也独具匠心，厨房里有一位专门负责食品制作的巫婆，在加工食品的同时，她还会作出各种搞笑的动作，给喧嚣的街道平添一份乐趣。

具有幻想主义色彩的高品质音效画面，是《欢乐之城》的骄傲之处。3D化的图形界面，造型别致的卡通人物，色彩鲜艳的花样城市，都给玩家的视觉带来了巨大的冲击。由玩家扮演的角色，可以随时变换服装服饰，展示自己的鲜明个性。《欢乐之城》提供了多种性格背景的角色供玩家挑选，并为玩家安排了数百种的服装搭配方案，每种服装都有10种颜色，由此产生出近千种造型各异的角色形象，玩家总能在其中找到适合自己的一种。另外，理发店还提供了10多种发型及10种颜色的染发剂。

《欢乐之城》中，商业设施的功能相当齐全，比如在服装店里，宽敞的店面根据需要分为上装、下装和鞋子三大部分，玩家可以在三个专柜前挑选自己喜欢的服饰，并把它们存放在物品栏里。如果觉得购买的物品不满意，还可以无偿退换。游戏中，汽车站的设计非常实用，除了靠两条腿走路，玩家也可搭乘合适的交通工具，节约时间和行动力。当然，玩家的移动也可以通过指南针或魔法来实现。走路的速度和途径，将取决于玩家的EQ和IQ值，等级够高的话，就可以用2倍或3倍于常人的速度在城里行走，甚至比汽车还要快。此外，玩家在游戏中还将拥有自己的住所，豪华的客厅、便捷的电梯、可靠的保安人员、优秀的物业管理、系统完备的基础设施，使玩家的衣食住行变得简单而又真实。



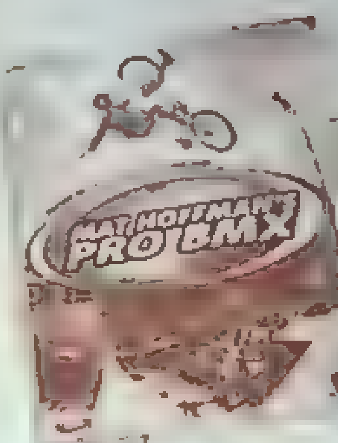
《欢乐之城》[illegible]独特，它突破了[illegible]的多媒体交互中心。[illegible]36[illegible]的公寓中布置了[illegible]电视[illegible]、CD、电话、游戏机，以[illegible]各种装饰品，[illegible]宠物，[illegible]的居住环境。游戏中的[illegible]与现实相同的功能，玩家可以打开游戏中的电视机，收看现实生活中的电视节目，[illegible]电视机收看节目一样方便，甚至还可以进行[illegible]点播（VOD）和观看Internet电视节目。另外，游戏中还可以即时在线[illegible]各种各样的音乐：爵士乐、摇滚乐、古典音乐、流行音乐等等应有尽有，如果想拥有更好的视听享受，玩家还可以欣赏载歌载舞的MTV。除此之外，游戏还将玩家平时经常使用的网络工具都汇聚在其中，如收发Email、语音聊天等等，把所有网络信息服务内容有机地融合到了游戏之中，使游戏具有了更实际的意义。



《欢乐之城》的交流平台是多渠道、多元化的，玩家可以在街道、广场、俱乐部等公共场合中与人沟通，不时地做出各种动作，如哭笑、惊讶、问候等等，来表达自己的感情，也可以三两人相约海边或咖啡馆中，窃窃私语。游戏中，玩家的基本属性有体力、IQ和EQ三种。体力值需要靠吃东西来维持，《欢乐之城》提供了几十种味美可口的大餐，玩家吃下后体力值就会得到相应的提高，能够增加行走速度。IQ值则是评判个人能力的标准，级别不同玩家的个人能力也不同，这要靠参加一些竞技活动来提升。EQ值可以理解为法术值，可与IQ值配合使用，玩家通过它施放魔法，从而令其他玩家与自己做相同的动作，或者直接将讨厌的人变成一头猪等等。总之，只要你级别够高，在《欢乐之城》中就没有你不可能实现的梦想。■

本月欧美精彩游戏上市预览

Oct 2001



麦特·霍夫曼专业自行车赛(Mat Hoffman's Pro BMX)

游戏类型 运动
类似游戏 戴夫·米拉自由花样自行车赛
制作发行 Activision

1日

自行车游戏关键是在真实和游戏性之间如何取舍，不真实不好玩，太真实了更不好玩，其实运动模拟游戏大多如此。

花样百出指数 ★★★



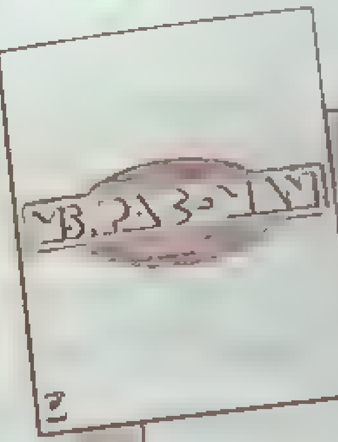
决战滑雪胜地Ⅱ(Ski Resort Tycoon 2)

游戏类型 策略
类似游戏 滑板场大亨
制作发行 Activision Value

8日

作为2代，建筑物和滑雪的动作表现都优于前作，不过对于一个20美元档次的游戏不必有太多的期望。此款作品的唯一优点就是，薄利多销。

应者寥寥指数 ★★☆



吃豆黄金迷宫版(Ms Pac Man－Quest For The Golden Maze)

游戏类型 动作
类似游戏 吃豆大冒险
制作发行 Hasbro

9日

吃豆子先生又回来了，现在的游戏发展趋势是"越简单越好"，游戏性决定一切。这款经久不衰的老游戏，就是最好的证明。

简单就是美指数 ★★★☆



彩虹六号：正义之矛之黑荆棘行动(Rogue Spear Black Thorn)

游戏类型 动作
类似游戏 彩虹六号 正义之矛
制作发行 Red storm / EAActivis on Va ue

9日

显然，"正义之矛"已经自成系列了。莫非也是EA教唆的？不过能看到制作公司仍然是"Red Storm"也算是一种安慰了。

自立门户指数 ★★★★



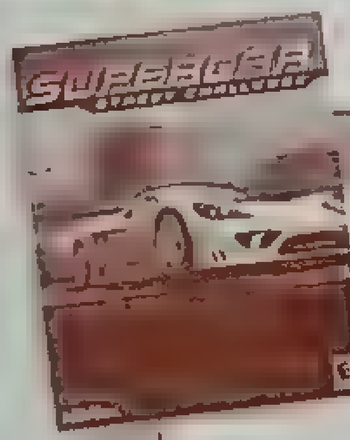
异形杀手(Zax The Alien Hunter)

游戏类型 动作冒险
类似游戏 鬼屋魔影Ⅳ
制作发行 Reflexive Entertainment/ JoWood

10日

目前的动作冒险游戏，以外太空为背景的科幻题材并不多见，多数都是脚踏实地的探索解谜。本作能够一举跳出地面的束缚，也算是可喜可贺了。

宇宙无限指数 ★★★☆



超级街头挑战赛(Supercar Street Challenge)

游戏类型 运动
类似游戏 街头争霸
制作发行 Exakt/Activision

18日

突出了伦敦、巴黎等城市街头的靓丽景色，但是画面精度并不高，毕竟赛车讲究的是高速度，周边的景色再好玩家恐怕也是无暇观看的。

风光旖旎指数 ★★★



惊世杰作(Majestic)

游戏类型 在线冒险
类似游戏 夺宝谜城
制作发行 Anim-X / EA

20日

在线冒险游戏，记忆中似乎只有那个以印地安纳·琼斯的冒险之路为引子的《夺宝谜城》，还比较成功。因为要使用真实时间，而游戏主线目标又是唯一的，所以此类型的游戏很难策划成功。

声势浩大指数 ★★★☆



亚瑟王宫的阴影(Dark Age Of Camelot)

游戏类型 在线角色扮演
类似游戏 混乱在线
制作发行 Mythic Entertainment

16日

在线RPG也难有突破了，无非是更高的等级、更多的怪物、更复杂的技能设定等等……若不是抬出了亚瑟王这个耳熟能详的人物出来，本作很可能会淹没在网络洪流中了。

随波逐流指数 ★★★

流星时空

本月欧美精彩游戏上市预览

Oct. 2001



拉力赛车之至高荣耀(Rally Trophy)

游戏类型 [illegible]

类似游戏 世界GT赛车

制作发行 Bugbear/ Jowood

赛车游戏没人做得过FA和SEGA，就好像足球游戏没人做得过EA Sports一样

长途跋涉指数 ★★★☆



要塞(Stronghold)

游戏类型 [illegible]

类似游戏 [illegible]

制作发行 Gathering of Developers/FireFly Studios

[illegible]

黑马指数 ★★★★



异形大战铁血战士 II(Alien vs. Predator 2)

游戏类型 动作

类似游戏 半条命

制作发行 Monolith Productions/ Fox Interactive

1代获得的评价非常高，刺激的情节和超高速的奔跑以及可轮流扮演三方角色的超酷设计，都使游戏拥有着众多的拥趸。相信，改良后的2代，也一定不会令人失望。

29日

头晕目眩指数 ★★★★☆



神话 III 狼人世纪(Myth III. The Wolf Age)

游戏类型 即时策略

类似游戏 神话

制作发行 Mumbo Jumbo/ Gathering of Developers

这可以算是本月最受关注的超级大作了，希望开发公司不要吝啬，能使用新的游戏引擎，因为以前[illegible]的，现在大家都能做到了。

鹤立鸡群指数 ★★★★★



模拟高尔夫球场(SIM's Golf)

游戏类型 策略

类似游戏 模拟人生

制作发行 Firaxis Games/ EA

同样是经营模拟游戏，平凡出身世和名门之秀，就是不一样。凭借模拟大师席德·梅尔那闪亮的头衔，就该知道，本作定会有锦绣的前程。

30日

不同凡响指数 ★★★



足球 2002(FIFA 2002)

游戏类型 运动

类似游戏 足球 2001

制作发行 Electronic Arts

足球年年踢，游戏也年年出。无论现实中，国脚们怎么的不争气，在《FIFA》中玩家总是可以挣回面子，所谓游戏的魅力也就在于此吧。

30日

最爱是你指数 ★★★★★



战争领域(Battle Realms)

游戏类型 即时策略

类似游戏 神话

制作发行 Liquid/Ubi Soft

又一个涉及到东方题材的游戏，据说取材于日本神话和功夫电影。

30日

标新立异指数 ★★★☆



战之传说(Fighting Legends)

游戏类型 即时策略

类似游戏 魔法将军；全面战争

制作发行 Maximum Charisma Studios

开发公司试图将即时策略、经营模拟和在线游戏等多重元素放入同一个游戏框架中，使本已接近混乱的游戏分类更加迷茫。目前为止还无法找出一个非常接近的游戏来形容它。

31日

独一无二指数 ★★★★



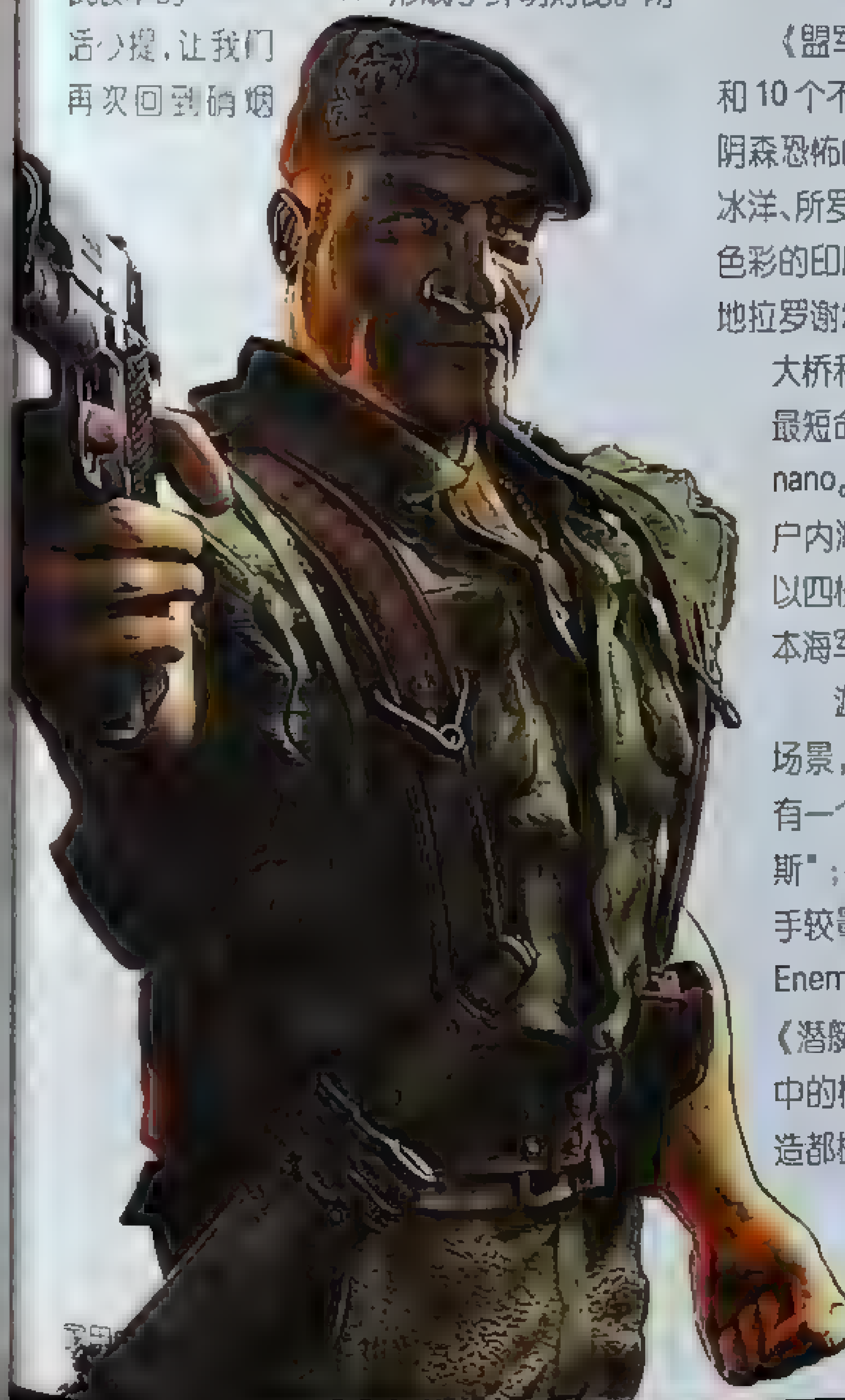
让总统们也感受死亡的恐怖

盟军敢死队 II 勇往直前

文/苹果熟了 编辑/东东

经过长时间的等待，《盟军敢死队 II 勇往直前》终于如同一块香气诱人的蛋糕般，在烘焙大师——Pyro 工作室以及发行商 Eidos 热切的目光下缓缓出炉了，引爆了早已按捺不住的全球数以亿计"盟军"迷的追捧热潮。

游戏发售的时机可以说是非常之好，因为此前已有一个多月不见什么大作面市了，全球游戏软件市场正好处于一段难得的真空期。业界和市场上关于游戏本身的传闻可以说是铺天盖地、难分真假，而可以和开发工作媲美的是，游戏的保密工作也做到了一流的水准，与每隔几天就会在网上流出一个新测试版本的 Windows XP 形成了鲜明对比。闲话少提，让我们再次回到硝烟弥漫的二战年代，看看敢死队员们的最新任务吧。





纳粹在严刑拷打敢死队员



小偷准备拯救队友

重现二战的经典镜头

《盟军敢死队 II 》一共设计了 16 个关卡和 10 个不同的场景，其中有沦陷之都巴黎、阴森恐怖的冠地兹堡集中营、冰天雪地的北冰洋、所罗门群岛的热带雨林、充满宗教神秘色彩的印度英帕尔佛庙、法国著名的潜艇基地拉罗谢尔以及二战的标志性地域——桂河大桥和诺曼底，甚至还包括当年最大也是最短命的日本航空母舰"信浓"（即 Shinano。1944 年 11 月 29 日，信浓号在濑户内海进行试车时被美军射水鱼号潜艇以四枚鱼雷击中沉没，这也是二战时期日本海军受到的最沉重打击之一）。

游戏的多个场景缘自于著名的电影场景，冒险故事也借鉴了电影情节，比如有一个关卡干脆就名为"拯救大兵史密斯"；那些与躲在房屋废墟里的德国狙击手较量的情节，极象《大敌当前》（The Enemy at the Gate）中的镜头，还有《潜艇风暴》中的潜艇基地，《桂河大桥》中的桂河铁路桥等等……这些场景的塑造都极其写实，将史实记载的当年风貌予以完整再现，给人以不小的震撼力。

虽然有人对游戏借鉴电影的现象提出置疑，认为这么做缺少创意，有"借光"之嫌。但笔者以为：作为未来娱乐业的两大支柱，电影和游戏之间必然互相渗透，互相借鉴，单纯地说某一方抄袭了对方的提法都是不科学的。

敢死队新队员报到

登场的敢死队员除了大家早已熟悉的"绿色贝雷帽"杰克·奥哈拉、"司机"塞缪尔·布鲁克林、"消防队员"托马斯·汉考克、"法国间谍"瑞恩·杜尚、"狙击手"弗兰西斯·伍尔里奇和"水兵"詹姆斯·布莱克伍德外，新增加了两名成员和一条可爱的宠物小狗，他们是"小偷"鲍·托尔多，"联络员"娜塔莎和小狗"威士忌"。



俯视大地图


偷窃敌人的装备


被利用的当地兵[illegible]

每个新成员都有自己擅长的手段。"小偷"有着天生的偷窃开锁技巧和攀[illegible]壁的本事，还可以透过窗户或大门窥视室内的情况——这时会在屏幕左上角开启一个小窗口显示室内画面，可以任意调整视角。他还拥有一只聪明的宠物耗子（作用和《赏金奇兵 西部通缉令》里中国女孩的小猴差不多），关键时刻可以用来吸引敌人的注意。小巧的身材赋予他敏捷的身手和最快的跑动速度，也让他有时候不得不钻钻狗洞。

"联络员"娜塔莎为男子汉们组成的敢死队加入一丝艳丽的颜色。她是一个荷兰血统的女孩，善于运用美色从敌人那里套取情报。她还有着和"狙击手"同样出色的狙击能力。在困难重重的时候，往往是由她打开敌人的缺口，带领全队顺利完成原本看来不可能的任务。

小狗"威士忌"是另一种意义上的"敢死队员"，虽然不能随意操纵，但是当队友身陷囹圄之时，用狗笛召唤出它，它便会携带求生急救物品前去营救。它能出现在最危险的场合，完成人类队员无法完成的任务。

其他老成员们也学会了新"功夫"。比如"绿色贝雷帽"就增加了攀爬电线的能力，而他的引诱器也比原来变得更加灵活好使。

与一代相比，人物能够做出的动作也增加了不少，比如：驾驶多种交通工具、游泳、偷窃、攀爬电线、发电报等。所有队员的特点和缺陷都设计得十分突出，比如"小偷"的跑动速度大大快于身材魁梧的"绿色贝雷帽"，但前者惊人的肺活量却能让自己在水中比"小偷"坚持得更久。熟练掌握所有敢死队员的本领，在不同场合加以灵活使用是游戏致胜的关键和趣味所在。

和前作不同的是，《盟军敢死队Ⅱ》设计了大量可以让玩家操作的 NPC。比如在"[illegible]大兵安德斯"关中，很多的当地抵抗组织成员在小镇上奋力反击德国鬼子，你可以操控他们按你的部署袭击敌人。他们[illegible]，火力也很强大，指挥他们，"放手发动群众，打一场人民战争"，可以使敌我悬殊的局面迅速改观。

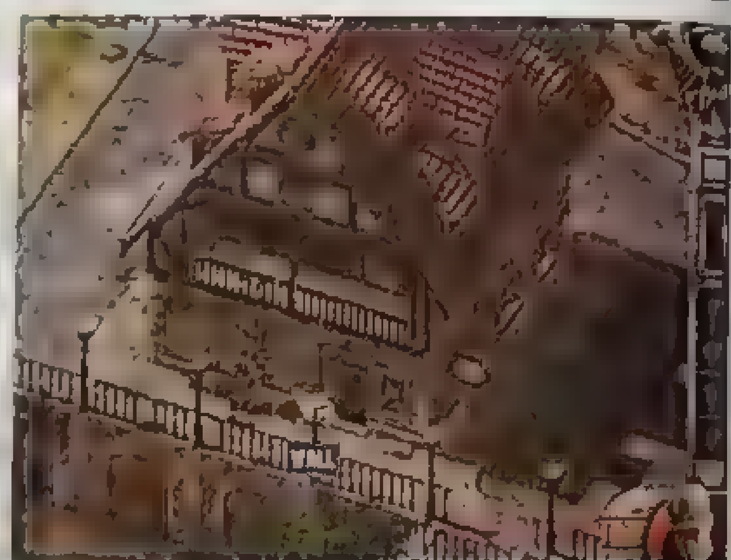
更真实的战术策略模拟

敌人的视觉范围依旧采用绿色扇形的表现手法，但一旦他们注意到敢死队员后，将会射出一条蓝色的视线对准目标。敌人即将射击时，就会变成红色的视线对准目标。

敢死队员在行动中对周围敌人的影响则以创意十足的"水状波纹"来表现，不仅爬行和跑动的波及范围不同，而且不同身材的队员行动的影响范围也有明显区别（比如强悍的"绿色贝雷帽"走动起来影响挺大，而身轻如燕的"小偷"就几乎是悄无声息）。这些设计比起以往更为直截了当，让"初哥"也能一目了然。

武器系统是战争游戏的必需，这里匕首、狙击步枪、火焰喷射器、卡宾冲锋枪、反坦克火箭筒、地雷、手雷、遥控炸弹等可以说是应有尽有。新增的符合战场真实情况的交通工具也有很多，如吉普车、坦克、卡车、轮船、小艇、轿车[illegible]与辅助装备。[illegible]玩家[illegible]地方[illegible] RPG [illegible]也会[illegible]。

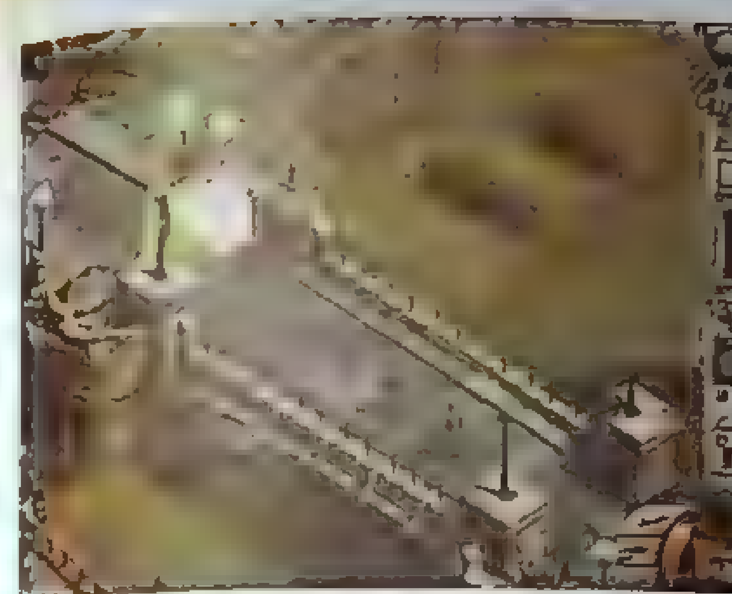
[illegible]出了小组战[illegible]要性被最大[illegible]经常靠"绿色贝雷帽"一人[illegible]完成任务的可能性被[illegible]。[illegible]新颖设计处处可见，[illegible]，利用「F2」~「F7」几个键就可以把屏幕划分成 1~6 个区域，每个区域都可以显示一处场景或一名队员的活动，这样就不会[illegible]所有区域的细微变化，分别操控也更加方便。在多人任务模式里，局域网或者互联网上 8 位玩家可以协同作战。


两人协同作战

敌人的 AI 也得到了相应的加强，他们的听觉和视觉更加敏锐，你能够使出的手段他们也可以做到。比如，游戏中出现的敌人狙击手就是一个很大的威胁，他们总是隐藏在最不容易被发现的角落里，一旦你进入其射击范围，一只通常只有你才有的瞄准镜就会紧跟你不放，简直让人无以遁形，惊出冷汗一身。


"绿色贝雷帽"已经悄悄地摸到了敌人的身后


室内的战斗


工兵用手雷袭击桥头堡

3D 的盟军敢死队世界

《盟军敢死队》以及后来的资料片《使命的召唤》中出色的 2D 引擎让玩家非常满意，然而使用 2D 画面来展现一个小组战术游戏毕竟有很大的局限性。

《盟军敢死队Ⅱ》的 3D 表现手法让游戏画面更上一个新档次，强大的 3D 游戏引擎合理而简洁地运用了新一代 CPU 与 3D 显示卡的威力，没有过分强调炫目的特效和花哨的视觉效果，但却完美地继承了前作 2D 画面的流畅感和细腻度。分辨率从以前较低的 640x480 提升到了惊人的 1280x1024 以上，恰到好处地再现了那些带有怀旧风味的场景，逼真而不夸张。

3D 画面也带来了策略性的增强，所有的场景地貌和建筑物都是以精细的 3D 多边形制作，你可以按「Alt」键和鼠标选择旋转 90 度调整到 4 个不同的视角，从而选择适当的视角来打击敌人。出色的画面缩放功能使你既可以鸟瞰场景的全貌，也可以近距离观察可疑的地面详情。

前作中没有涉及的室内场景现在占了很大的部分，当进入室内时，房屋的多层结构表现得淋漓尽致，你可以使用全向的 360 度旋转功能来获得最佳视角。室内场景的引入使得战术策略更加多变，比如在一些时候玩家完全可以躲藏在床下或者箱子中。

瑕疵及其他

在这款堪称极品的大作里也有一些小毛病。比如，室外场景只提供了 4 个不同的视角，总觉得远远不够，如果能够增加到 8 个或更多就完美了，被打晕的敌人失去活动能力的时间


不好！敌人狙击手已经瞄准了我


四分屏效果图

显示不够明了，无法判断他何时会醒来，"小偷"攀爬墙壁的动作比较生硬，尤其是爬上平台的瞬间动作特别缓慢。某些物件的大小比例还需斟酌，比如我见过扔在地上的卡宾枪竟然和一个德国鬼子的尸体大小近似。

对于中国游戏业而言，《盟军敢死队Ⅱ》的正式推出还有更深的一层意义。这是第一款中国与全球同步发售的欧美大作。众所周知，因为国内盗版的猖獗和软件市场的混乱，国际知名游戏公司对中国市场始终不太重视，许多出色的游戏，比如《暗黑破坏神Ⅱ》的国内发行就因时间滞后而大打折扣。这次《盟军敢死队Ⅱ》全球同步发行可能会是一个契机和转折，也能起到一次漂亮的示范效应。伴随着今年以来政府打击盗版的力度加强，国内正版游戏市场的规模化良性发展将不会遥远。■



英文名称 Commandos 2 Men of Courage
出品公司 Pyro / Eidos
国内发行 新天地
发行版本 3 CD / Win9X、WinME、Win2K
类　　型 即时策略［ST］
最低配置 PII300/32MB、12MB 显卡 4 速光驱 2GB 硬盘
推荐配置 P 450/128MB 32MB 显卡 8 速光驱 3GB 硬盘
3D 加速卡 D3D/Glide/ 软件 3D
3D 声效 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标 + 键盘
出品日期 2001.9
官方网站 www.eidos.com



优点：即时策略游戏的巨作，拥有完美的操控性和一流的游戏性，画面效果美仑美奂。

缺点：整体难度略显过高，存取档较慢，某些细节值得商酌。



重返侏罗纪

恐龙危机2

文 ADA 编辑／游骑兵

还记得去年那恐怖的“恐龙热潮”吗？是否忘记那场百花争艳的“龙女选秀”？育碧软件为《恐龙危机Ⅱ》上市推广而与新浪网合作的那场游戏活动规模委实不小，它更使得一向被视为只会对养成游戏产生兴趣或者干脆对电玩漠视不理的女性真正参与到游戏中来了。

在前作发行一年之后，CAPCOM 在 PS 上的黄昏之作《恐龙危机Ⅱ》再次在电脑游戏的舞台上登场。

匪夷所思的情节

三年前在《恐龙危机》历劫归来、负责研究“第三能源”的卡克博士这次获得政府的支持继续进行研究工作，并设置一座小型人工城市，但不幸的事继续降临在卡克博士身上，一整座人工城市竟然凭空消失，取而代之的却是一片[illegible]的史前[illegible]

在这突如其来的奇异状况下，[illegible]好奇心被[illegible]，与新伙伴[illegible]再度踏上[illegible]上的旅程。这次他们将[illegible]时光机回到过去与恐龙们周旋到底，除了要将被不明人士夺走的时光机零件找回来外，游戏中也将逐渐揭露这一连串的奇异事件的背后真相。

革新的战斗系统

游戏的系统较前作并未有太大的变化，仍旧属于“生化”式的操作。按照制作公司的理念，这种操作方式与镜头的运用无疑是突出这一类恐怖动作游戏的最佳手法。

《恐龙危机》一代更多体现的是“被追逐的恐怖”，主角要以有限的弹药和恐龙周旋战斗，玩家时刻提心吊胆，而这次游戏则改为以“击倒的快感”为主，主角火力充足，把一只又一只巨大的怪物击倒，爽快无比。此外，游戏的系统作出了大幅度的改良，从而尽量配合玩家更深刻地体会杀戮的快感！

二代中新的“得分系统”的引入无疑是最大的一个亮点，同时也意味着制作公司决定将《恐龙危机Ⅱ》区分于“生化危机”系列而改造成一个纯动作冒险游戏。姑且不论这一手法是否可被广[illegible]日益兴起的“恐龙热潮”[illegible]的“生化危机”的影子[illegible]，毕竟[illegible]公司出品两[illegible]的游戏系列，显然对玩家[illegible]。“得分系统”简单而言[illegible]恐龙获取分数，如果是在恐龙[illegible]或将要咬到主角时发射子弹的话还会得到 COUNTER。积攒一定分数后便可以像 RPG 游戏一样在指定的地方购买物品，如补血剂、弹药、枪支及各种改造器材。这便要求玩家再不能像玩《恐龙危机》一代一样一味地躲避恐龙，而应该有技巧地进行“屠杀”。

依旧出色的画面

先谈过场 3D 动画。《恐龙危机Ⅱ》的动画水准再度提高了一个层次，无论是恐龙还是男女主角脸部的刻画都较一代有相当大的提高。《恐龙危机Ⅱ》的动画绝对算不上是很多，但大多为点睛之笔。以开场动画的制作水平的来看，CAPCOM 近些年来是积累了相当可观的动画制作经验与技术。霸王龙无疑比《恐龙危机》一代时期更为细腻，行动也更加流畅，而女主角的火红飘逸的头发这些细节的描绘也足以反映制作人的努力程度（细心的玩家会观察到女主角的相貌神情与一代有若少许的不同）。

《恐龙危机Ⅱ》的舞台，从一代中的小岛





转移到白垩纪的森林、洞窟、湖泊等，以美丽的 CG 描绘出来，令人仿如返回史前世界。《恐龙危机》一代的 3D 多边形背景已被 2D 场景所取代。当然这也与游戏的场景从狭窄的现代军事基地内部转为广阔的白垩纪森林有着直接的关系，凭借目前游戏平台的图像处理实力，在保持低配置要求下是无法构造出完全露天的实时 3D 场景的。人物与恐龙依旧为纯 3D 贴图形成，较之一代有了一定水准的提高，一次同时出现在画面的恐龙数目，比上集也增多了，当然这些都与背景贴图的大量减少有着密不可分的关系。

震撼人心魄的音乐

游戏的音乐风格并未有太大的变化，仍旧是电子乐为主基准。突如其来的恐龙配合上强力的打击乐器会令玩家肾上腺素激素快速分泌。恐龙的嚎叫声、奔跑的嗵嗵声依旧被表现得丝丝入扣。而且由于本次游戏中恐龙的种类有了大幅度的增加，更多合成的咆哮声将令玩家兴奋不已。从某种意义上讲，这已经与《侏罗纪公园》中恐龙的声音十分接近了，在业界内取长补短也是理所应当的事情。



由于本次游戏的场景产生了较大的变化，不再是一味的高科技军事基地，深邃的洞窟以及诡异的森林也时常出现，所以音乐的种类有所增加，与大自然天然的场景配合也相得益彰。



登场的主角们

Regina

24 岁，身高 175cm。隶属情报组织 S.O.R.T（Secret Operation Raid Team）。由于 1 年前执行“拯救博士”任务时能够奇迹般地生还，因此今次再派她潜入恐龙世界中进行新的任务，敏捷的身手、冷静的头脑可说是她的最强武器。

Dylan

26 岁，身高 180cm，隶属陆军特殊部队 T.R.A.T（Tactical Reconnoitering And Acquisition Team），拥有强健的身躯以及铁一般的意志力，气力极大，擅长重火力武器，不过动作就较迟钝。

David

23 岁，身高 182cm，亦是隶属陆军特殊部队 T.R.A.T，性格开朗，经常起着提高士气的作用，身手虽不及 Dylan，但亦是不可缺少的成员。

神秘生还者

幸运地生存着的人们，到底发生了甚么事？



《恐龙危机Ⅱ》无疑是秋季中国电脑游戏市场的一大热点，在经过前一时期《樱花大战》中文版的洗礼之后的市场已经逐渐让国内电脑玩家清醒地认识到日式大作的无穷魅力，更何况有着去年《恐龙危机》一代的不错销量加之本次水准的再度提高，《恐龙危机Ⅱ》相信会再一次引领起一阵狂热的“恐龙热潮”。■

制作公司：Capcom
国内发行：育碧
发行版本：1CD／Win9X
游戏类型：动作冒险［AC/AD］
最低配备：P300/64MB
推荐配备：PIII500/128MB
3D 加速卡：D3D，软件 3D
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
操　　控：键盘 摇杆
出品日期：2001.9（中文版）
官方网站：www.capcom.com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
动　　感
故 事 线

优点：战斗更爽快，游戏气氛与节奏极具迫力。

缺点：移植作品尚无法充分利用 PC 机能。

星际复仇之旅

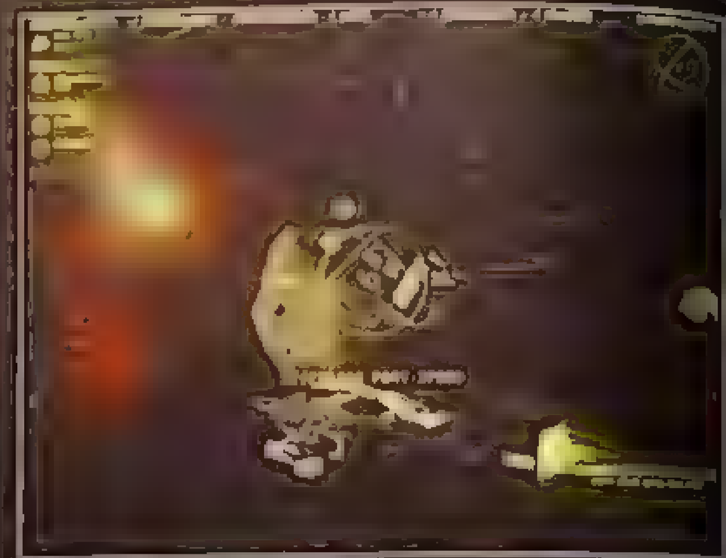
独立战争 II 危机边缘

文/苍蓝之焰 编辑/游骑兵

在[illegible]的未来，科技高度发达的人类[illegible]星际[illegible]，各种各样的太空船穿梭于辽阔的宇宙星空[illegible]进行着星际殖民和太空贸易，而联邦的雇佣军人们则和反叛军进行着如火如荼的战斗[illegible]这就是太空飞行模拟游戏——《独立战争》的背景剧情。作为一款优秀的模拟类游戏，其续集是值得期待的。而它的制作者 Particle Systems 小组也并没有让我们失望[illegible]天，《独立战争 II 危机边缘》终于制作完成，战争又将在茫茫的星海中展开。

这次的故事发生在前作之后整整一个世纪，主角 Cal 和他的父亲——一位普通的太空采矿工人一起过着平静祥和的生活。然而不幸的事在 Cal 十三岁时发生了，他的父亲被邪恶的集团阴谋杀害了。同时 Cal 还发现父亲留给自己的生日礼物竟然是保存在电脑中 Jefferson Clay 的思维，而这个人正是 100 年前独立战争中的主要角色之一。为什么父亲会留给自己一件这么特别的生日礼物？年幼的 Cal 并不明白。在巨大的悲痛和仇恨的驱使下，他没有进行充分的准备就进行了盲目的复仇行动——他最终失败并被判入狱 30 年。在狱中的生活使 Cal 学到了很多东西，他更加的成熟，也结识了一些志同道合的伙伴，暗中等待着时机准备越狱。15 年后，一个机会到来了，他们终于抢到了一艘飞船逃离了监狱。飞行在茫茫的太空中，下一步该何去何从呢？故事就此展开。

和很多飞行模拟游戏不同，《危机边缘》的剧情并非顺着一条主线一成不变地进行，而是在模拟中加入了大量的角色扮演成分，在主角身边围绕着一群个性鲜明的伙伴，有精明的商人和电脑专家，美丽的女飞行员，还有半人半机械的战士。他们和主角有着互



动的关系。主角可以通过一些行为和选择来影响他们，反过来和 NPC 的关系也将影响到剧情的发展。游戏拥有极高的自由度，主角通过电脑网络接受各式各样的任务来赚取金钱，提高名声。任务包括运货、歼灭太空海盗、抢劫等等。随着名声的增加，完成任务的好坏，加上一些事件的选择不同，最后的结局也大相径庭。是成为太空大盗还是正义的英雄，或者是星际冒险家？命运把握在你自己的手中。

既然是飞行模拟类游戏，控制系统至关重要。前作《独立战争》正是因为过于复杂的操作而使不少玩家望而却步。在本做中除了对操作系统进行了不少改进之外，还设置了练习模式以便各位新人能更快上手。但是手动驾驶的难度依然较高，所以自动驾驶模式在不少情况下就成为了一个不错的选择。不过要想更好地体会在太空中驾驶飞船的乐趣，恐怕还是需要手动驾驶更为过瘾。游戏力图体现真实太空中的各种环境，Particle Systems 小组把太空力学上的许多研究成果成功溶入到游戏中，带给我们一个虚拟却又十分真实的世界。

画面是这款游戏最值得骄傲的部分之一。在极为强大的 3D 图形引擎支持下，一个近乎完美的太空世界将呈现在我们面前，[illegible]



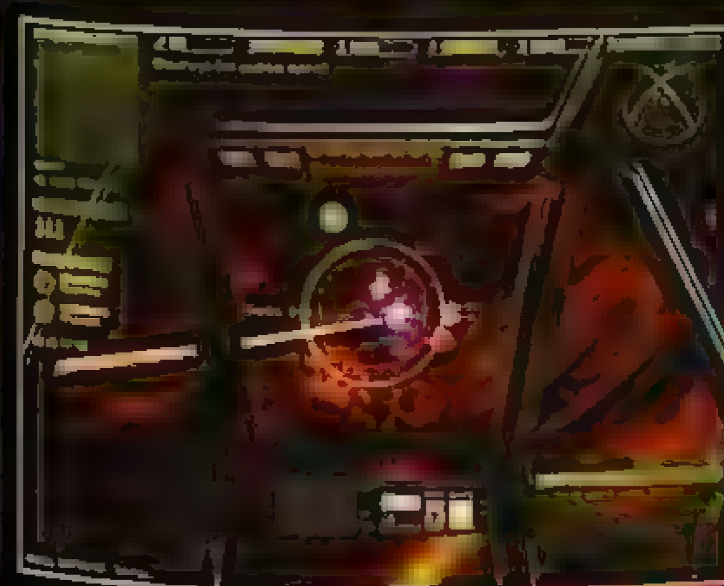


来令人震惊的图象效果，大到浩瀚的太[illegible]丽的星云、宏伟的太空站，小到战舰闪光的机身和推进器上喷出的火焰，那么栩栩如生，令人赞叹不已。再加[illegible]各种武器呼啸着飞过的[illegible]效果[illegible]

游戏中的世界非常庞大，一共有多达 16 个不同的星系供玩家开发和探索，而每一个星系又包含若干星球的大量空间站，你可以逐一探索它们，开发或掠夺上面的资源。如何才能在如此广阔的空间中找到正确的方向并快速到达目的地呢？游戏设置的强力导航系统可以帮助你迅速在众多的星球和太空站中确定自己的方位。而类似瞬间移动的空间跳跃点的出现更可以使你在不同星系间自由来去。还有新增的加速移动装置，使用它可以使飞船在短时间内高速越过大片的区域，不过在这个时候是不能进行战斗和攻击的。凭借这些设置，玩家可以方便地来往于各个星球之间，进行探索、经商、开发或战斗，也可以寻找各个星系中不同的武器和飞船，来组建自己的无敌舰队。



除了单人模式之外，游戏还提供[illegible]流行的多人连线方式。其中有[illegible]亡模式、夺旗模式和团队任务[illegible]择，并且还加入了独创的"[illegible]"这个模式很像《大富翁》[illegible]在爆炸前每一艘飞[illegible]的飞船，同时还要躲避[illegible]怎么样？是否觉得很有意思[illegible]提供了开放的任务编辑器[illegible]的喜好来自由设计各[illegible]己的风格。



总的[illegible]争 II 危机边缘》是一款太[illegible]色扮演的游戏，它不仅[illegible]画面和良好真实的操作系[illegible]剧情和内涵，使冒险、经营[illegible]融合到一起，努力刻画出在[illegible]迷人的太空中发生的这个惊险[illegible]的传奇故事。如果你是一名太空飞行模拟游戏的 FANS，那么相信这款游戏将带给你一段难忘的体验。■

英文名称：Independence War 2 Edge of Chaos
制作公司：Particle Systems / Infograms
国内发行：奥美电子
发行版本：2CD Win9X
游戏类型：模拟（SLG）
最低配备：PII300/64MB 4 速光驱 500+128MB 硬盘空间
推荐配备：PIII500/128MB 16 速光驱、高速 3D 显卡 摇杆
3D 加速卡：D3D
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
操 控：键盘 鼠标 摇杆
出品日期：2001.4
官方网站：www.independence-war2.com

图像表现
音乐音效
操 控
创 意
拟 真 度

优点：丰富的故事线、惊人的画面表现、精彩的太空战斗。

缺点：需要很高配置的电脑方能把全部画面效果发挥出来。



毛骨悚然之夜

鬼寺

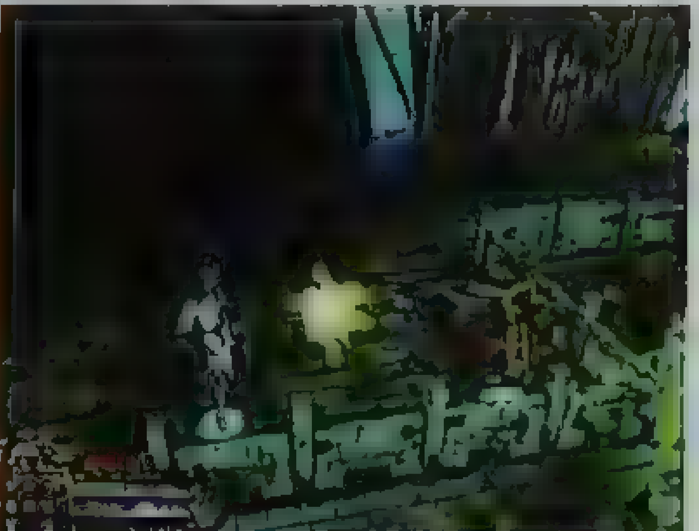
文 王博 编辑/游骑兵

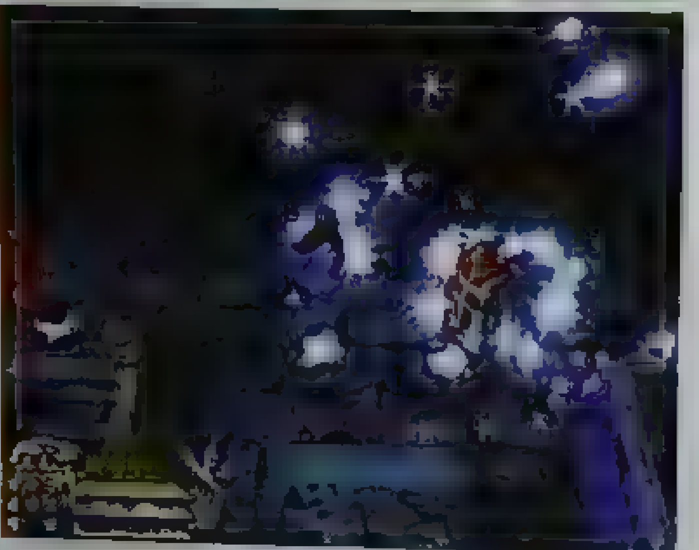
夏末秋初的一个夜晚,墙上的挂钟已指向子时,我撕开《神怪聊斋 鬼寺》的包装盒,一缕寒光从盘面划过,射向万籁俱寂的夜空,仿佛预示着一次非同寻常的冒险之旅即将开始。

游戏片头着实精彩,只见凄风苦雨,残叶飘零,闪电劈开杂草,一具怪石跃然眼前,燕赤霞缓步迈入鬼寺,他环顾左右,但见哼哈二将目露凶光,身形开始龟裂,而小倩则以无助的眼神望着燕赤霞的双眸。此时,窗外的食人藤萝似游蛇一般蔓延开来,争先恐后穿越亭台楼阁,蜂拥着破窗而入!燕赤霞和小倩面面相觑,紧张得几乎透不过气来,就此,一段阴森诡异的故事就此展开

且说燕赤霞踏入兰若寺山门,四周残垣断壁、古寺青灯,恍惚之间,一层惨白的幽灵飘然而至,燕赤霞以退为进,与那幽灵保持一段距离,待那幽灵混混僵僵之际,猛地以疾剑袭之,只见寒光四溅、烟雾蒸腾,那幽灵被扎得歪歪斜斜、站立不稳,燕赤霞再复一腿,口中笑道"住也,住也……"[illegible]瞬间化作一缕妖气,"嗖"的不见了。

燕赤霞收剑[illegible]行,[illegible]风雨、云沉星稀,路回径转之间,不知不觉已迈入一座跨院,院内景观倒也别致,小桥流水[illegible],青竹古树葱葱,却不想斜刺里"噌"地窜出一具僵尸,左摇右晃,狰狞[illegible],来者不善,善者不来,燕赤霞并无半点惧色,只见他闪展腾挪、步法凌厉,那僵尸跌跌撞撞连发怪招,都被燕赤霞一一防住,奈何不得之间,却被燕赤霞轻舒猿臂,以一记精彩的"天翔斩"击中要害,那僵尸如同被电流贯穿全身,只见它踉踉跄跄、通体红肿,燕赤霞此时却闲庭信步般悄然离去,僵尸还在挣扎,无奈骨肉俱陨、命薄气尽。





游戏中,敌人的动作不外乎"进攻"、"挑衅"和"防御"三种,玩家要在敌人挑衅时出招攻击,在敌人进攻时立即转入防御,切勿蛮干冒进。站位要面朝敌人,否则再凶狠的大招儿也无济于事,距离感更是重中之重,距离远了击敌不中,距离近了又容易反遭敌击,相对而言,且战且退不失为一种不错的打法;道术的威力巨大,但释放条件也较为苛刻,必须积攒足够的道术值才能一并击出。同理,必杀技的使用也需要足够的怒值。此外,敌人的防御类型也多种多样,并不是每一种道术都同样有效,玩家需要仔细观察识别不同的敌人对不同道术的抵抗能力,否则[illegible]。游戏中的|Q|键[illegible]为连续挥剑,|W|键[illegible],[illegible]可改为连环腿,|E|键[illegible],用于抵御敌人的攻击力,[illegible]为快捷键,用大键盘上的数字键代表,方便玩家在关键时刻快速使用,|C|可自动调正身位,使自己以



正面迎击来犯之敌,确保出招方向不偏不倚、准确无误,空格键用于调查附近的物品、道具或开启院门;按|ESC|键将跳到物品界面,玩家可以在这里使用身上的药剂道具补充生命值或选用道术和必杀技。奉劝玩家的是,时刻留心自己



的生命力,不要等到力竭气尽时才想到补血,[illegible]值和怒值需要精心积攒,并且要和自己[illegible]的道术和必杀技相配合。

《鬼寺》中的主角在不断击杀鬼怪之后便可收集灵魂点,相当于其它游戏中的金钱,在游戏中的存盘点/商店中,你可以使用灵魂点购买各种药剂,或是学习道术和必杀技。由于燕大侠的普通技只能是使用剑和腿,因此更多更丰富的攻击手段就全靠道术和必杀技来实施远程攻击或强力攻击。游戏中一个场景中的鬼怪一旦被清盘,你就可以清爽地在其中游走而不会再有人打扰你,而为满足杀鬼捞钱的需要,一旦切换场景,则原场景的鬼怪会再出现。当然,如果不想打鬼耽误功夫,你也可以左躲右闪绕过敌人。

燕赤霞循路而走,步态愈发轻灵,不消半袋烟的功夫,已找到藏宝之所,用所挣点数尽换灵丹妙药、仙剑道术及必杀之技,当然,存盘固本更是必不可少,以备不测、防患未然嘛,要知道,燕大侠可是老江湖喽。待整装完毕,燕赤霞再行出征,天王大殿横亘面前,妖气冲冲、迷雾重重,阎王小鬼盘踞其间,妖魔鬼怪寄居于内,但不知燕大侠能否进退有序、履险如夷?幻觉之中,我仿佛感到燕赤霞步法轻灵、招法雄奇,忽而步步进逼、忽而且战且退,披荆斩棘如履平川,只身周旋却惧色全无,正可谓妖气不得近身、魔法奈何不得。难怪燕大侠仰天长啸道:"让鬼魂、僵尸、妖魔鬼怪和行尸走肉们来得更疯狂些吧!"

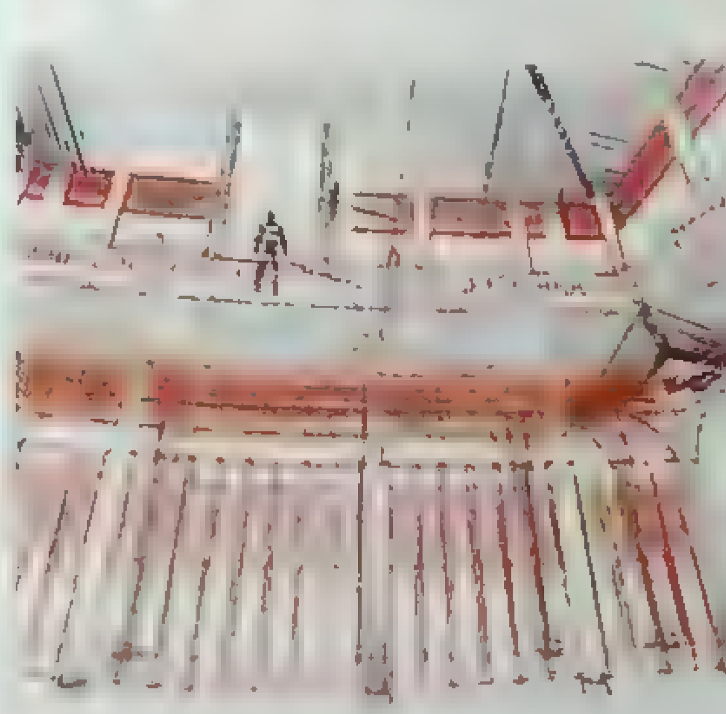
游戏的3D引擎在目前来说应算是国内较好的水平,尤其值得一提的是先进的"遮挡"技术,令画面更为逼真细腻,绝无粗糙之感,与老牌的《生化危机》各有千秋。

游戏的美术设计尤为精湛,兰若寺在3D美术师的鼠标下被营造得阴森恐怖,再加上群魔乱舞、僵尸横行,实在会令不少许多玩家有一种魂飞魄散、神不守舍之感!游戏中的配乐也颇具感染力,荡气回肠之间令你得以细细品味一种幽深凄婉的格调,若隐若现的爱情主题让人心荡神摇;游戏中的音效同样出色,刀挥剑舞铿锵有力,鬼哭狼嚎魂不附身,劈砍之声不绝于耳,凄鸣惨叫心有余悸,着实令玩家观得精彩、听得入迷。可以说,《神怪聊斋 鬼寺》让中国玩家看到了国产游戏的希望。

书到此时,笔者大有意犹未尽之感,无奈篇幅所限,不可一一详表,衷心希望诸位玩家择选一个凉爽的秋夜,关掉宅中所有电灯,到《神怪聊斋 鬼寺》所精心营造的阴曹地府走上一遭,拿出视死如归的英雄气概,更要提防魂不附体的恐惧占据你的心灵,祝你舍身求法、斩妖除魔,早日修成正果、最终羽化成仙!■

编辑笔记:

对于这部国产3D动作冒险游戏,心里早想看个究竟。游戏的各种操控设定比较方便,很快上手并掌握了战斗要诀之后,我就开始在那阴森的寺庙群中痛宰妖魔大发其财了。很高兴看到国产游戏的3D引擎能有稳定的表现,不过这部游戏在恐怖气氛、游戏节奏等方面的设定,与泰斗级的"生化危机"系列的高潮迭起相比还有较为明显的差距;而过场情节的铺陈,也是吸引玩家全身心投入的要素,《鬼寺》在这方面则有较大欠缺。期待着制作者在突破了技术难题之后,能够把"聊斋"文化中最吸引人的东西与游戏更好地结合起来,使独具特色的"国产生化"做得更好。



制作公司:燃动工场
大陆发行:燃动工场
发行版本:3CD / Win98 Win2K
游戏类型:动作冒险[AC/AD]
最低配备:P250/32MB 8速光驱
1.2GB硬盘空间
推荐配备:PIII400/128MB、32速光驱
2GB硬盘空间
3D加速卡:D3D
3D声效卡:不支持
多人游戏:不支持
操控:键盘 鼠标
出品日期:2001年9月
官方网站:www.xgameworks.com

图像表现
音乐音效
操控
创意
动感
故事线

优点:令人毛骨悚然的3D画面以及简便的操控方式。

缺点:妖魔鬼怪少了点儿。



在剑与魔法的世界里阔荡

可汗 雄霸天下

文／佚名　编辑／游骑兵

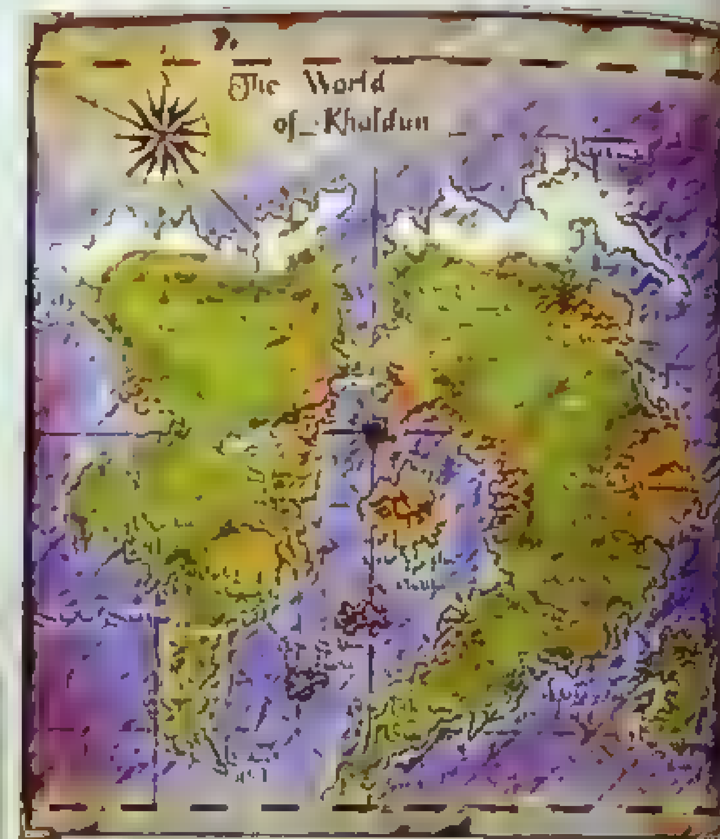
可汗》本身就是一套很典型的实时策略游戏，兼具角色扮演的成份，与经典的“魔法门英雄无敌”(Heroes of Might & Magic)系列类似，两者都需要进行建设城镇、派遣军队、探索征服等活动。不过《可汗》还融入了《帝国时代》(Age of Empires)的建筑及战争要素，再加上实时策略游戏独特的魅力，令整个游戏具有不同寻常的可玩性。

如“魔法门英雄无敌”系列一样，《可汗》中的英雄——可汗——扮演着非常重要的角色，当他们进入部队后除了能够单挑敌军外，还将利用他们本身的能力使部队在作战过程中能够拥有一些优势，例如提高士气、魔法直接攻击敌军等。即使可汗在战场上战死，也可以用钱恢复生命，正好符合标题的意义（英文名的“不朽君主”的意思）。不过，孤军作战始终是无法取得长久胜利的，在征战中，还需要运用其它的策略和部署来指挥军队。除了一支军队自己的的英雄（不一定是可汗），还可以有两员副将，然后就是配备有不同的兵种，如步兵、弓兵、骑兵、重骑兵以及专门负责攻城的部队。只有将广兵多，才会赢得最后的胜利。

游戏是一边进行战争并升级，一边探索、开发、搜集资源、建筑等等。在游戏中特别要注意的是“边界”，根据城镇的规模级别，你将拥有范围不等的周边区域作为你的补给区，你的部队如果是处于这个范围之中，就可以自动获得休养及兵员补充，而一旦玩家跨越了边界，闯入其它国家的地带，那就意味着战争。补给区也限制了你的矿产开发，只有当矿区处在你的补给区之中，你才能派遣工人建设矿区收集资源，而扩大补给区的办法，就是提升城镇的级别，或是攻克其它城镇。

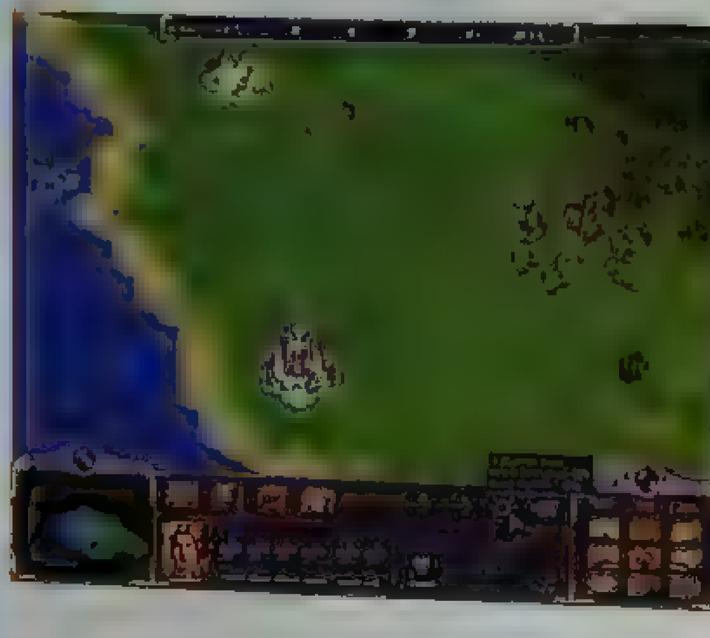
《可汗》中的战斗很刺激，也需要很小心地策划。游戏本身提供了四种军队的战术策略，而玩家就需要小心选择作战的队形、开战的位置、部队的组合等等。例如说 Column 对于近身战斗来说就不利，但是行进速度较快且利于在狭窄区域运动；而 skirmish 及 combat 形式就能在近身作战中有效打击敌人，不过相对来说会减慢行动速度。玩家可以根据战况的发展需要随时转换阵型，不必担心敌人靠近时未能以攻击阵型迎击。

《可汗》中的城镇建设很让人头痛。看上去好像很简单，只需要按几下键就可以开始建筑了，并没有难度。别忙，麻烦的事在后面呢，游戏要求玩家不断地更新建筑物，并要逐个把可以升级的建筑物升级——虽然是一件很烦人的事，但是不得不为之，因为这是经济的来源啊。在游戏中，经济增长的关键在于利用树木、铁、油等来产生金子，这些资源都不必挖掘，一种资源的匮乏可以由另一种补充。



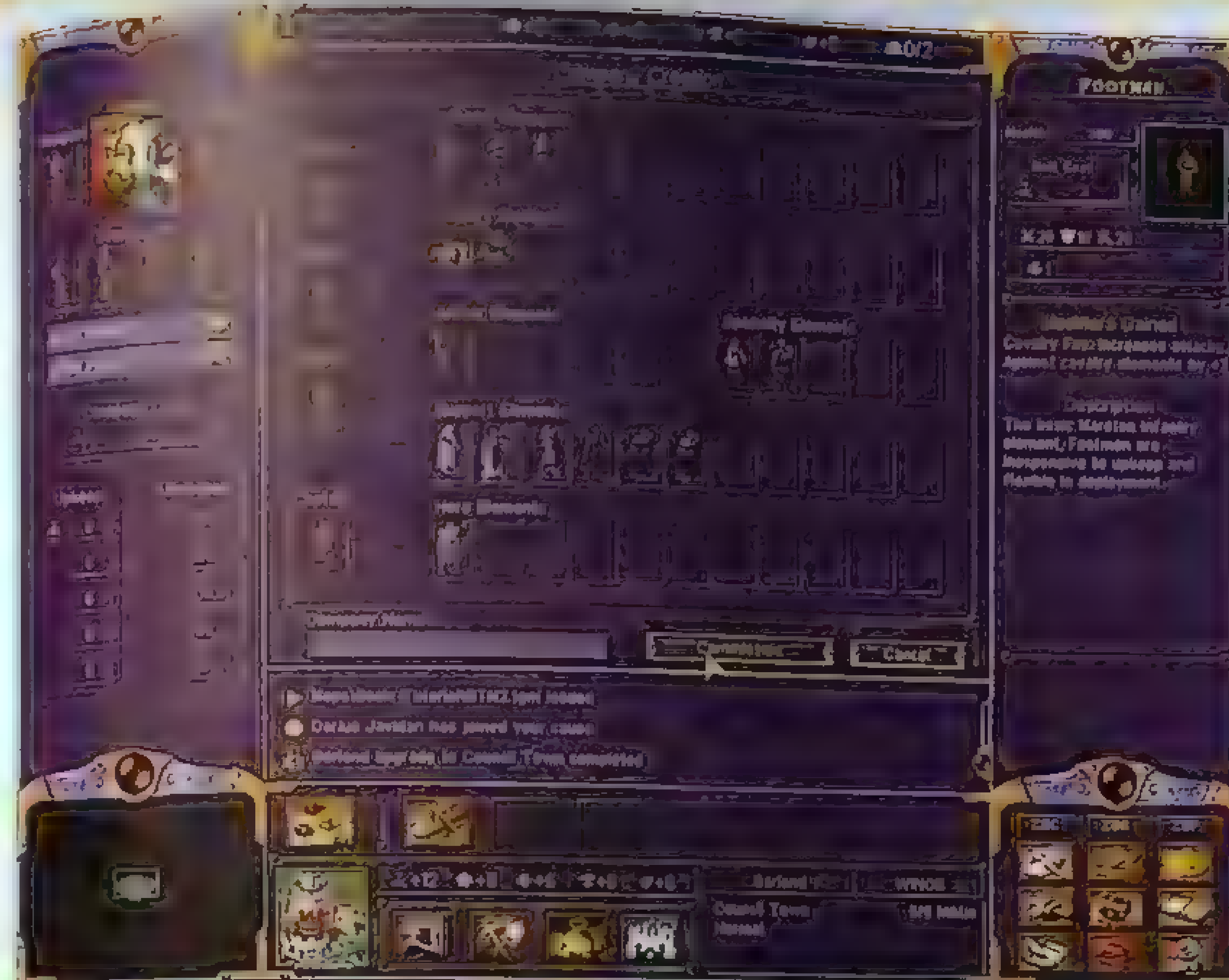
建造一个建筑总是引起一种资源增长加快，而造成另一种资源减少，而金子就是由建筑产生的（税收）。金子将会用来建造或升级建筑物及招募军队等，所以是种非常重要的资源。

作为带有 RPG 成分的 RTS，游戏的剧情是不可少的。因此在游戏中的活动还要包括向四个政治集团的争斗。其中，Ceyah 是一个被排斥的集团，他们实行极其黑暗的巫术并同邪恶势力相勾结，他们反对议会制。第二个政治集团是一些居住在城市里的有教养的人们，他们赞成实行道德的艺术和科学。第三方是一群民主主义者，他们从议会里退出，他们希望可以用严格稳固的法律来阻止可汗社会退化为一个软弱无力的社会。最后一群人是一些洪水的幸存者，是一伙保皇派，他们知道许多失传的远古知识。如何处理这些关系，将会影响到可汗的王朝哦。











游戏的整体画面不错，背景图案色彩明快绚烂，CG 也做得很流畅，无论是战斗中的部队，还是燃烧中的城镇，都有令人置身烽火国度的感觉。要说有缺点，就是稍微显得不够细腻，有点硬，不过瑕不掩瑜，总体来说还是让人相当满意的。

游戏模式有很多种，有训练模式、单人及多人模式。并且提供了一个地图编辑器，这可是增加游戏耐玩性的好东西啊，发挥自己的想象力，用自己制作的新地图和别人对战的感觉一定很爽！

《可汗》是一个魔幻探索题材的融合有角色扮演、经营建设与实时策略要素的游戏，在这片奇幻的大陆上，你将体会到从一个小小的部族，不断强盛、合并、扩张与战斗，将一名名猛将收入帐下，最终一统天下的成就感！■

英文名称：Kohan: Immortal Sovereigns
出品公司：TimeGate / Strategy First
国内发行：育碧
发行版本：1CD / Win9X、WinME
类　　型：策略［ST］
最低配置：PII300/64MB 支持 1024x768 的显示系统 400MB 硬盘空间
推荐配置：PII468/256MB 610MB 硬盘空间
3D 加速卡：不支持
3D 声效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：键盘 鼠标
出品日期：2001 3
官方网站：www.kohan.net

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
策 略 性

优点：在即时策略中融合了角色扮演及经营建设元素，使得这个魔幻探索题材拥有全新的魅力。

缺点：一些音效不够好，战斗的策略性元素不多。





闪点行动：雷霆救兵

文／木头　编辑／东东

虽然我们都不愿意见到，但《三角洲特种部队》中泛滥成灾的作弊行为确实正在标示着DF的没落。说不定有一天它会从我们的硬盘中消失，会有谁来接替它留下的位置呢？捷克人制作的《闪点行动》（Operation Flashpoint）或许就是一个很好的候补。



真实的战术和战斗

《闪点行动》可能是我所见的模拟得最为真实的战术射击游戏了。玩家在游戏中只能装备数量有限的武器和弹药，你不可能象在"QUAKE"里那样变戏法式地拿出一件件威力恐怖的武器，也无法一跳冲天，甚至连象在《半条命》中的一跳半尺也达不到——其实游戏里根本就没有"跳"这个动作，因为携带如此多装备的士兵能快速移动就已经很不错了。



许多在其他射击游戏中习以为常的事情在《闪点行动》中根本不可能发生，如移动中射击。这并非说移动中不能开枪，而是由于移动过程中枪口剧烈晃动，无法瞄准，此时射击根本不可能打中敌人，即使他就站在你面前。

根据拟真程度的不同，游戏分成两种不同的难度模式，Cadet和Veteran。在为初级玩家准备的Cadet模式里，敌我双方会用不同颜色在屏幕上显示，以免误伤，人物位置也会在地图上标注出来，这点对于完成任务至关重要。而在适用高级玩家的Veteran模式下，上面种种提示全都没有，你在战斗的同时还要密切观察周围的环境地形，判断自己所处的确切位置，而在这里你能利用的只有指南针和手表。敌我双方很难分辨，只能从目标的服饰和装备上加以区分，但要距离足够近才行。如果误杀自己人，指挥官会将你就地正法，除非你自己就是指挥官。

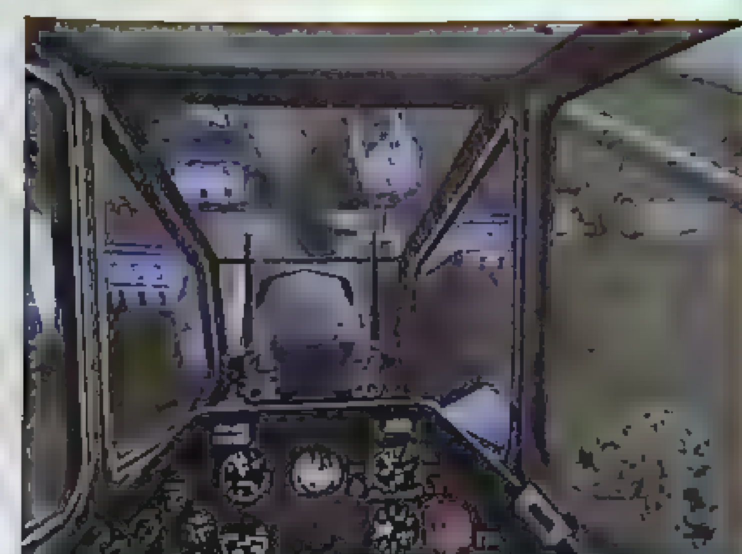
游戏可以切换第一和第三人称视角，其中后者的观察范围更大一点，比较容易掌握方向。一旦遭遇敌人则立即切换到狙击模式。即使在狙击模式下，想要准确命中目标也不是一件容易的事情，射击时产生的后坐力让瞄准变得非常困难，常常是打完一枪后，准星就不知道跑到什么地方去了。



五花八门的轻重武器

AK47和M16是敌我双方士兵最常用的武器，同时也是游戏中最烂的两种武器，它们不仅后坐力奇大，而且只能3连发，使用这种武器上战场简直是活得不耐烦了。游戏中后坐力比较小的武器主要是那些有固定支点的武器（如M2重机枪、M60轻机枪），在手持武器中后坐力比较小的有特种部队使用的微型冲锋枪HK，这也是我最喜欢的一种武器，不仅后坐力小，而且发射声音也很弱，最重要的是几乎看不见弹道，我曾经用它报销了整一个基地的敌人，而敌人到死都不知道子弹是从哪里射来的。





游戏中出现的作战单元除了步兵以外，还有坦克、武装直升机、A10攻击机等，玩家有机会驾驶这些强大的战争机器一试身手。作战单元的操作系统要比那些专业的模拟游戏简单许多，不过这并不意味着这些大家伙容易控制。驾驶A10攻击机就是一件苦差使，这家伙经常会莫名其妙地自己掉下去，拉高和加大油门都不行。相对而言直升机要容易控制一些，而且攻击地面目标的效果也要比A10好得多。在地面的作战单元中，坦克也是难以控制的家伙，如果你自己充任驾驶员的话情况可能要好一些；如果你的身份是坦克指挥官，就会发现驾驶员根本不服从命令，让他往东他偏往西，真想一枪把这蠢货毙了。



会分析战场情况的AI

AI系统非常出色，这是其他射击游戏无法匹敌的。敌人听到枪声的第一反应就是卧倒，并四处寻找目标。所以你打了几枪之后最好立刻转移阵地，否则会死得很难看。如果你使用的是容易暴露位置的武器（如火箭筒），恐怕连转移的时间也没有了，除非敌人处在我方火力的严密压制之下。



除了利用声音、弹道判断出射击者的位置以外，敌人还会根据周围环境推断出伏击者可能隐藏的所在。有一次我躲在敌人基地附近的树林里点射里面的敌人，撂倒几个家伙后，基地里就再没动静了。正当我猜测敌人是不是已被全灭的时候，突然身后发出了一阵声响，回头一看，原来是一队敌人搜山来了。当时觉得很奇怪，因为我使用的是HK，远距离的敌人是不应该能发现我的。后来终于明白过来，其实敌人并不知道我的具体位置，只是他们觉得我应该藏在这里，因为基地三面都是平原，只有这一面靠着树林，一分析就知道伏击者最有可能藏在这里打冷枪了。

当然AI也有些难以避免的小BUG，如有时猛然与敌人近距离遭遇时，这些家伙会显得不知所措，连忙卧倒满地乱转，或者盲目朝天射击。

期待中文版和官方服务器

《闪点行动》支持玩家通过局域网或互联网连线对战。在互联网上，任何玩家都可以将自己的机器作为服务器使用，然后再将IP地址告诉其他玩家，就可以进入联线作战了。目前《闪点行动》的官方服务器还没有建立，网上的服务器大多是个人建立的，其中拥有固定IP地址的游戏服务器很少。据悉该游戏将由天人互动公司在国内代理发行中文版本，如果能同时在大陆建立服务器可就再好不过了。■

英文名称　Operation Flashpoint
出品公司　Bohemia Interactive / Codemasters
国内发行　天人互动
发行版本　1CD / Win9X、WinME、Win2000
类　　型　策略／动作［ST/AC］
最低配置　PII400/64MB、16MB 3D显卡
　　　　　4速光驱　450M硬盘
推荐配置　PIII600/128MB、32MB 3D显卡
　　　　　8速光驱
3D加速卡　D3D
3D声效卡　EAX
多人游戏　支持
控　　制　鼠标
出品日期　2001.11（中文版）
官方网站　www.biggamer.com



［图像表现］
［音乐音效］
［操　　控］

优点　绝对拟真的战术和战斗　图像华丽，所有战斗单位都异常精致逼真。

缺点　对配置要求有些过分　操作较为复杂。

从旧石器时代到新石器时代

石器时代：家族开拓史

文 /SAKURA　编辑 / 东东

很难想象，《石器时代》这般优秀的一款网络游戏，居然几乎全毁于肆无忌惮的外挂和作弊。于是，游戏新的版权持有人华义国际不得不对其安全性和玩法进行外科手术式的大改革——全新的《石器时代·家族开拓史》由此诞生了。

家族的兴起

从游戏的副标题可以看出，"家族开拓史"是新"石器"的重头戏。家族最少由10个族人组成，只要你满30级，完成了成人仪式，交纳1万元手续费，就可以集结10个伙伴开宗立派，成立家族了。家族可以拥有自己的基地，那里会有专属的医生、银行和仓库。相对于庞大的玩家群而言，基地的数量是有限的，如果想拥有自己的地盘，可要靠实力去争取呢！

在成立家族时，族长可以把身上的一只宠物拿出来做家族守护兽。注意！这只宠物可不是用来战斗的，要是它不幸牺牲了，家族就要解散……它的主要作用是合成和料理，家族等级越高，它的合成和料理能力就越强，最强的守护兽可以合成20级的武器！

加美航空公司

原始社会科技飞速发展，长毛象公车企业已经不适应高速时代了，因此加美航空公司将成为玩家们出行的首选。这对于那些良牙型的路痴玩家更是莫大的福音，只要花一点点的石币，就能往返于[illegible]一些观光景点。

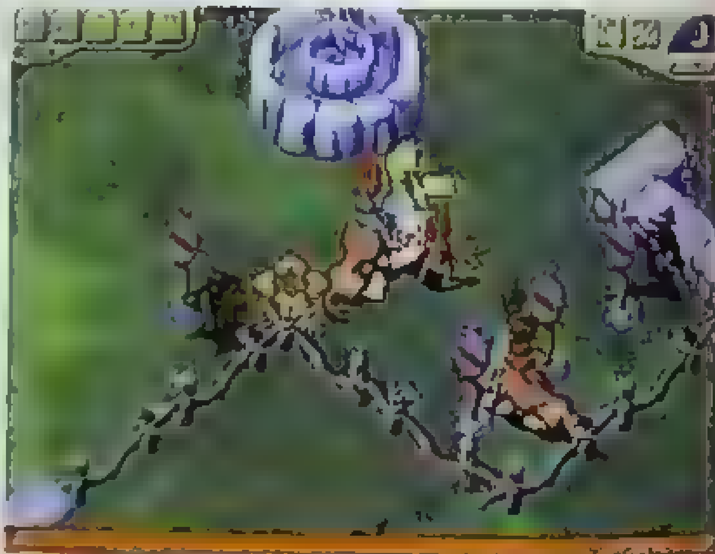


要花一大笔钱才能学会骑宠物

骑乘宠物不是GM的专利

[illegible]GM们骑着宠物神气活现地跑来跑去，真是叫人羡慕！如今石器时代进入民主社会，骑宠物不再是GM的专利喽，普通老百姓也可以骑着雷龙或者虎去探险，族长级的高官还可以骑[illegible]（唉……民主社会还是有特权呀）。

此外，除了开放以前从未开放过的宠物外，游戏还额外新增了上百种宠物，包括一些完成任务后才能得到的超级梦幻宠物！这些任务与新开放的地图——波拉岛（即俗称的"英雄岛"）有关。



大家都在谈论商务问题

不遇敌功能的实现

太阳神首饰可真是奇妙的东东，只要把它带在身上，平原上的那些低级别小怪物就会对威风凛凛的你敬而远之。这种首饰也有等级之分，更高等级的首饰能吓跑更高等级的怪物。这回终于可以大大方方地摆脱那些无聊的小战斗了！不过一进洞窟首饰的功用就会消失（难怪叫"太阳神"首饰……）。

游戏系统的革新

"石器"中最受玩家指责的游戏速度问[illegible]"石器"的游戏速度大[illegible]2-3[illegible]，基本能满足玩家[illegible]要。

在新"石器"中，[illegible]发生不正常断线，系统就自动[illegible]，再有人因[illegible]而平常想[illegible]也可以选择[illegible]地[illegible]是回档存档。



家族资料菜单

在游戏中点按「Page Dowm」键，即可切换4种战斗模式：玩家模式、强制攻击、强制防御和AI模式，方便自动练功。

《石器时代·家族开拓史》的改革可谓是顺天应人，许多玩家们盼望已久的设定都一一实现了。看来，"旧石器时代"即将过去，我们有理由欢呼"新石器时代"的到来。■



出品公司	华义国际
国内发行	华义国际
发行版本	1CD / Win9X、WinME Win2K
类　　型	在线游戏［OG］
最低配置	P200/64MB 2MB 显卡 600M 硬盘、33.6k 调制解调器
3D 加速卡	不支持
3D 声卡	不支持
多人游戏	支持
控　　制	鼠标
出品日期	2001 11
官方网站	www.waei.net

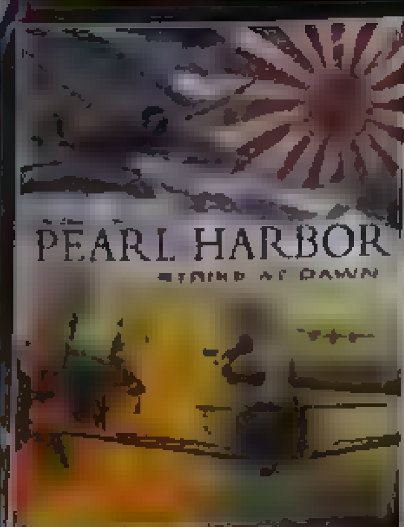
画面表现
音乐音效
操控
[illegible]
世界架构

优点　对旧《石器时代》进行了富有创意的革新，大量玩家期盼的功能得以实现

缺点　让人沉迷

石器时代：家族开拓史　周边产品大放送





电影与游戏的双重感受

珍珠港:拂晓出击

相信看过影片《珍珠港》的玩家，都会被影片中惊心动魄的战斗场面和凄婉的爱情故事所吸引，山本五十六的狰狞面目至今令人憎恨。今次为大家介绍的这款《珍珠港 拂晓出击》中文版，则是以 1941 年珍珠港事件到 1945 年的二战太平洋战场为背景的一款飞行模拟游戏，玩家可操纵各种美式战机进行空中拦截、护航、地面轰炸等任务。

游戏包括太平战争中各个时期的空中遭遇战，以模拟驾驶的方式再现了 1941 年至 1945 年间美日空战的全程惊险战役，还有历史上著名的战役地点完整呈现在眼前，如珍珠港、珊瑚海、冲绳岛、所罗门群岛、中途岛、关岛等。而除了战场的呈现，战机更经过了详细的考证。游戏中可见的包括道格拉斯 A-20G "浩劫"、波音 B-17 "空中堡垒"、波音 B-29 "超级空中堡垒"、洛克希德 P-38 "闪电"、三菱 A6M "零式" 等。相信这些战机足以让二战迷、战机迷大呼过瘾，爱不释手。

游戏中的任务非常丰富，虽然游戏并没有一条明显的剧情，但是主线却非常明确，是以日军偷袭珍珠港这段历史事件把整个游戏连在一起，玩家可以驾驶 P-38 闪电式战机在珍珠港上空拦截日军的进攻，也可驾驶 B-17 进行东京本土的轰炸行动等。任务是游戏的主轴，通常是包含两个部份：到达任务地点途中与日军的空中遭遇战及任务本身，当两部分都完成之后，你才算真正的完成了任务。



在游戏中[illegible]，不过不要误解，你仍是扮演美军的角色。但是与其它游戏不同的是，你不仅可以用坐舱视角进行游戏，如果你驾驶的是大型轰炸机，更是可以切换到机枪手的视角来进行对空扫射的，当然，你还可切换到投弹手的位置上进行对地投弹的操作。

游戏中你是一位投入太平洋战役的美国军人，你是不是也想通过你的表现，你的战功，得到一些官位上的提升呢？游戏中你是以少尉的等级开始参加珍珠港之役，目标是执行



所有即将面临的任务。而你每完成一项任务后，电脑便会依照玩家摧毁目标的数量、基地防卫的成果以及任务的复杂度加以评分，当你的分数累积到一定数目之后便会提升等级，成为将军该是你的最终目标吧？另外在从上尉到将军的晋升中，你一定还可以体会到作为一位军人所要承担的真正使命是多么的艰苦。

如果你是一位出色的军人，有过辉煌的战绩，还会获得不同的勋章哦。如果你防卫出色，可以获得防卫勋章；如果你领导有方，则是杰出领导勋章。其他的还有卓越飞行十字勋章、卓越功绩勋章、海军与陆战队褒扬勋章等等。有这么多的勋章等你拿，千万不要放过啊。因为你的水平，你的表现，有可能还会让你在高手榜上留名[illegible]

[illegible]得画面呈现出更接近真实场景的感觉。在战斗中，你可以看到敌我双方的战机都作得丰

[illegible]画面效果[illegible]也相当的精细，环境及地面[illegible]，打斗时的临场[illegible]好了。再加上简单的操控，简直是让你在"真实"的空中"为所欲为"。

这款游戏的制作理念是有别于传统的飞行模拟游戏。即采用简单的操控，更多地致力于空中格斗时快感的渲染，这是模拟飞行游戏界的一个新趋势，要知道，在 1999 年 Microsoft 所发售的一款同类型游戏《血色苍穹》(Crimson Skies)，就获得了年度最佳飞行模拟游戏的称号。而《珍珠港 拂晓出击》这款游戏无论是从画面的渲染上、剧情的连接上，还是操控的灵活简便、音乐音效的水准，均可算是直追《血色苍穹》，喜爱这类新派模拟飞行的玩家可别错过。

既然你已看过了影片《珍珠港》，就千万不要错过这款二战游戏，因为你会从中获得更多的乐趣，如果你还没有看过，那就更不能错过，因为在这里你体验的将是电影与游戏的双重感受 ■

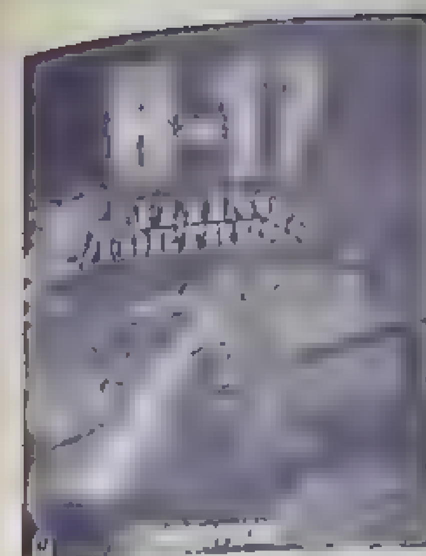
英文名称：Pearl Harbor Strike at Dawn
制作公司：MAUS Software / KOCH Media
国内发行：世纪雷神
发行版本：1CD / WinALL
游戏类型：动作射击 / 模拟[AC/SI]
最低配备：P200/64MB，40MB 硬盘空间
推荐配备：150MB 硬盘空间
3D 加速卡：D3D
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
操　　控：键盘 摇杆
出品日期：2001 9(中文版)
官方网站：www verlag kochmedia com/ph



图像表现
音乐音效
操　控
创　意
动　感
拟真度

优点：简捷明快，没有常规模拟飞行游戏的繁琐步骤

缺点：游戏架构过于简单。



沉重的铁翼

B17 飞行堡垒 II

文•编辑 / 游骑兵

即使是对模拟飞行游戏迷来说，轰炸机也是一种陌生的事物。它笨拙的躯体在空中往往成为被猎杀的对象，然而当它倾泻出所有的炸弹，发出那种令人印象深刻的尖锐啸声时，每一座城市、港口、桥梁都难以抗拒地颤抖着、燃烧着……B17 飞行堡垒，正是第二次世界大战中欧洲上空令纳粹德国最为胆寒的角色。

MicroProse 公司在 1992 年推出 DOS 版的《B17 飞行堡垒》(B17 Flying Fortress)时，没有人会想到它在随后的八年之中几乎就是这个题材的唯一幸存者。一架飞机，十名机组成员，似乎是毫无生还希望地一次又一次冲入敌后，然后又拖着几乎崩溃的躯壳返回，这一切都有一种迷人的东西挥之不去。八年后，Wayward Design 公司在 MicroProse 的授权下接手《B17 飞行堡垒 II 第八航队》的设计……

游戏的故事集中讲述了第二次世界大战中美国第八航空队的战斗经历，当时的 B17 是用于白昼突入敌后轰炸军事工业目标及战术目标的主力轰炸机，至于选在白天发起轰炸，则是为了准确地命中目标，并尽可能避免平民伤亡。然而在白天进入敌境，将不可避免地遭到德国空军战斗机的残酷攻击，而 B17 航队则采用密集编队策略，借助 B17 上的防卫火力进行自卫，然而损失仍然非常巨大。直到美国投入了航程足以支持随 B17 战斗及返航的 P51 "野马" 战斗机之后，B17 航队的战斗损失才逐渐减少。

游戏中我们将可以在 B17 上的各个岗位上游历，并可随时切入岗位亲自指挥，扮演驾驶员、副驾驶、导航员、轰炸员 / 机腹炮手、



无线电操作员、工程师 / 机顶炮手、左右机身炮手、机首炮手或机尾炮手。这是一个严谨的模拟游戏，你会发现各个炮位上的机枪或机炮，都很难随心所欲地全角度追逐目标，要想击中来袭敌机是需要有相当的经验及耐心的。而你在这些岗位上的成功操作，将鼓舞电脑同僚的士气，并提高其自动执行的能力。电脑同僚除了拥有各自的能力属性，并可在战斗中积累经验之外，他们还会恐慌、受伤、替换岗位。除了驾驶 B17 执行任务之外，你还可以切换战机，担任为 B17 航队护航的美军战斗机驾驶员，或是伺机进攻的德军战斗机驾驶员。而一旦你成为 B17 的对手，你就会深刻地理解到为何这种轰炸机会得到 "空中堡垒" 的称号了。

这一代的游戏在图像及音效方面的提升，应该说是其最重大的改进(这并非说第二作只相当于 8 年前的一代水平，而是当年的一代已经把 B17 展现得极为真切了)。游戏中可随时切换到机外观点，看到 B17 编队与 P51 编队浩浩荡荡向敌方前进，而一旦敌机来袭，B17 上的各个炮位弹雨纷飞，炮口随敌机的掠过而不停校正方位，而 B17 原本银光闪闪的铝制外壳，也会不断被敌机打得碎片横飞、弹孔密布。最令人激赏的便是在机舱内视角中，可以看到机上的各个乘员在坚守岗位，当你命令其中的乘员更换岗位时，便可看到他们离开座位在机舱中摸索移动，这可是前所未有的真实感受啊!

借助智能化的 AI 辅助，每架 B17 上的十人战斗组可以非常顺畅地共同工作。如果你是铁杆的飞行迷，你甚至可以在 B17 的起飞阶段 "享受" 分别启动四部发动机，然后沿曲折的引道慢慢滑行到跑道端头，然后加大油门轰鸣着加速起飞这样的繁琐但细致的步骤。如果你是想集中精力体会轰炸机上的炮塔防卫战或是炸平一切的快感，你完全可以把起飞、导航、驾驶这样的工作交给电脑同僚来完成，你还可以加速时间至 8 倍，尽快跳过繁琐的步骤。

为了烘托气氛，本集游戏在音乐及音效方面下了很大功夫，战斗中敌机呼啸而过，而编队中的其他飞行员亦会不断通告来袭敌机的方位，加上发动机的轰鸣声、被敌机击中时的叮当声及敌机凌空爆炸的震荡声，令人顿时热血沸腾。而游戏在任务执行的特别段落还会涌来动人的音乐，带着悲壮、舒畅及雄浑的气息。

纵观整个游戏的表现，最令人诟病的恐怕就是游戏中频繁的硬盘资料读取，这常常导致游戏的停顿，以及功能键反应迟缓。只有在满足系统推荐的 256MB 以上的内存时，才能有效地解决这个问题。至于游戏的全部画面特效，没有超强的 PC 及显示系统就难以企及了。另外最令人遗憾的，是游戏的最终发行版本中取消了原定的多人游戏模式。幸运的是，在系统默认的机能平衡设定，以及周密安排的历史战役中，我们仍能体会到游戏的真正乐趣。■

英文名称：B-17 Flying Fortress 2 The Mighty Eighth
制作公司：Wayward Design / Hasbro
国内发行：天人互动
发行版本：1CD / Win9X、WinME
游戏类型：模拟[SI]
最低配备：PII300/128MB 8 速光驱、8MB 显存 3D 加速卡、700MB 硬盘空间
推荐配备：PII400/256MB、16MB 显存高速 3D 显卡、摇杆
3D 加速卡：D3D
3D 声效卡：A3D
多人游戏：支持
操　　控：键盘 鼠标，摇杆
出品日期：2000 11
官方网站：www b17flyingfortress com

图像表现
音乐音效
操　控
创　意
拟真度

优点：详略得当的复杂度设定，多种模拟驾驶乐趣集于一身。

缺点：系统要求高得惊人，地表景观略显简单，没有多人模式。



2001年暑期武侠游戏压轴大作

武林群侠传

文 / 天翔　编辑 / 东东

百多年前，武林中曾出现过一个叫做"小虾米"的神秘人物，无人知道他从何而来，更无人知道他最终往何处而去，但是他从默默无闻的武林小辈成为叱咤风云的武林盟主的故事，至今为大家传诵。他的雕像也一直矗立在名都洛阳的中心，受万人景仰……今天，在熙熙攘攘的参观人群里，有一个来自远方的少年东方未明，这个满脸好奇和崇拜神色的少年也许并没想到，自己将写下比前人更加伟大的传奇……



获得"火眼金睛"的江湖封号

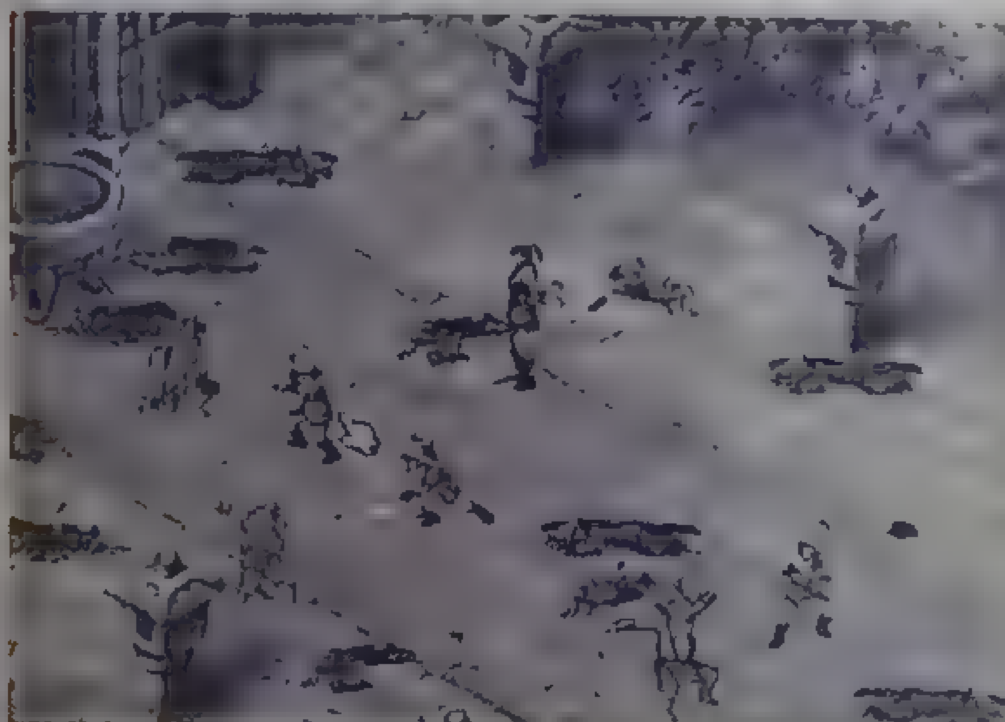
令人叫绝的游戏玩法

作为开放式 RPG 经典——《金庸群侠传》的续作，《武林群侠传》的开放度更高，玩法更加多样。最值得一提的是游戏融入了相当多的养成元素，甚至超过了战斗和冒险成分，其规模甚至不亚于一款正宗养成游戏。主角有二十多种技能，从琴棋书画到刀剑棍掌，无所不有，真正是十八般武艺样样精通。当玩家某项技能到达顶峰后，江湖上还会有封号给你，让人获得巨大的满足感。

在冒险部分，没有复杂的迷宫，也没有讨厌的地雷，无聊练功这一叫人厌烦的问题被很好的解决了。仅这一点，就是其他武侠 RPG 所无法相比的，甚至可以说为武侠 RPG 的发展开辟了一条新路！

风格独特的画面

《金庸群侠传》的名声不如"仙剑"，粗糙的画面是个致命伤。现在也有不少人在批评《武林群侠传》的画面。笔者个人感觉这种画风非常独特，以粗线条来勾勒场景，带有一点水墨风景画风格，虽然没有绚丽的光影、没有夸张的特效，但却朴实悦目，真实自然。



灵隐寺激战

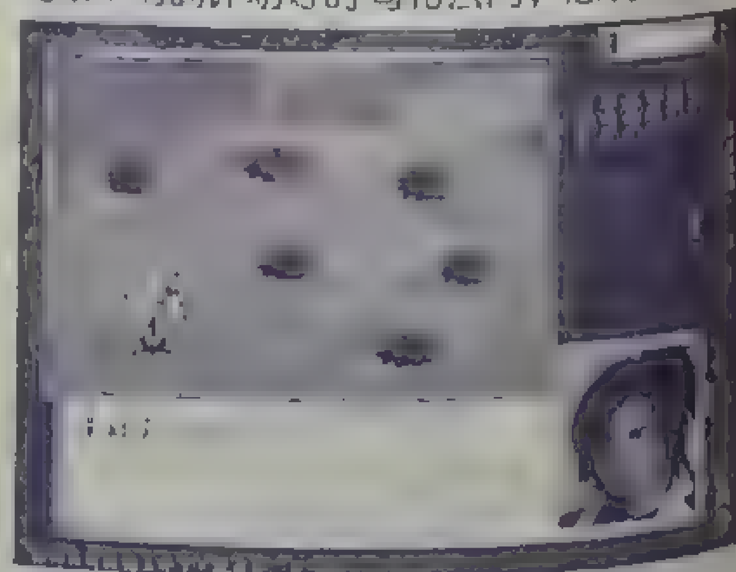
在养成部分里采用了大头娃娃的人物肖像，表情夸张，很是搞笑。游戏中的人物头像特色十足，可谓善有善像、恶有恶貌。可就是美眉们的花容让人实在不敢恭维，就拿号称天下第一名妓的香儿姑娘来说吧，咳咳，小生我费了九牛二虎之力通过琴棋书画四大考验，满以为可以见到一个国色天香的美女，结果……看来应该将其改称香儿大婶比较合理）

谜题和支线

解谜部分是游戏的精华所在，谜题设计得非常有趣，只是难度偏高。不少谜题的完成与否都和人物的技能高低有关，如挖经书、钓怪鲇鱼、打金翅鸟等等，突出了养成部分的重要性，使得谜题和养成紧密结合。丐帮的暗号设计很有武侠小说的意境，此外还有围棋、象棋、听琴辨音、种花等多种谜题，真是难为制作者琢磨出那样多的点子。

支线任务很多，可惜大部分集中在游戏前期。这些任务都很有意思，绝非跑来跑去找人送货那么简单。养成阶段的支线则更为多样，玩家不可能在一次游戏中触发所有的事件，大大提高了耐玩度。

到了五年八月召集武林大会时，游戏难度大大增加。短短一个月里要完成多样事件，如果不精确计划好时间和去向，想玩出最佳



挖铁矿居然是打地鼠游戏



"恐龙"大图鉴

的结局相当困难。对于这一设定的评价可能会是毁誉参半，一些朋友会在完美完成任务后获得巨大的满足感，而另一些朋友则难免抱怨游戏"刁难"玩家了。

武学和战斗

《武林群侠传》建立了一个庞大的武学体系，刀剑棍拳掌指一应俱全，总共有二十六种武学招式可以修炼。修炼当然少不了武功密笈了，师父无暇子会传授一些，而如果想拿到其他密笈，就得挖空心思，费尽周折，当然这也才使高深武功的价值得以体现。

战斗部分不是游戏重点，尤其是前期，简直寥寥无几。战斗模式依旧沿用《金庸群侠传》的战棋方式，以轻功的高低来决定移动方格的远近。出招的动作比较逼真，但武功画面效果却很普通。战斗界面也不太好看，主要问题是颜色过于暗淡。

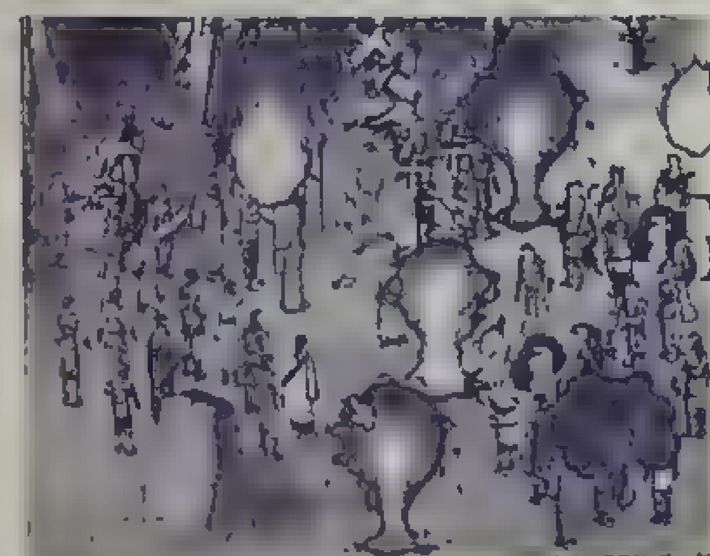
友谊和爱情

游戏中有友好度的设计，玩家与所有朋友之间都有这样一个数值，可以通过送礼或写信来提升。高友好度不但能使玩家触发更多的事件，还能因此拿到一些特殊的东西。与六位（漂亮？）美眉发展爱情故事是最让人心动的了，在中国的情人节——七夕收到她们的礼物，可真是让人自豪啊！

一些不足之处

游戏的主要不足是整体难度过大。一些小游戏实在是有拖延时间的嫌疑，例如钓20条虹鳟的要求简直无聊至极。大地图竟然不提示地点名称，实在是很不方便（不过已经有相关补丁发布了）。存档限制是游戏里最让人不爽的设定，只提供4个存档，而且还被分成养成2个，平时2个，对于支线如此众多的游戏来说实在是很不够用。

今年暑假是武侠游戏发售的一个高峰，《武林群侠传》在最后一天姗姗来迟，却正应了那句老话"好戏总在后头"，成了名副其实的压轴之作。它不但未因上市太晚而受到冷落，反而掀起了又一轮武侠游戏热潮，它出色的表现足以让我们说一声"好！"■



武林大会发生爆炸？

出品公司　河洛 / 智冠
国内发行　智冠
发行版本　2 CD / Win9X、Win2K
类　　型　角色扮演 / 策略（RP/ST）
最低配置　PII266/64MB、8速光驱、1GB硬盘
3D加速卡　不支持
3D声卡　不支持
多人游戏　不支持
控　　制　鼠标
出品日期　2001.8
官方网站　www.soft-world.com.cn



优点：传统武侠 RPG 与养成游戏巧妙的结合，情节丰富多变，耐玩性高，文化气息浓厚。

缺点：整体难度略显过高，存档空间太少，某些小游戏有拖延时间之嫌。





超越敌手的空中优势

欧洲台风战斗机

文•编辑／游骑兵

冰岛，2015年。

前苏联试图控制GIUK海峡的野心，使得入侵冰岛成为它首选的战略目标，在这场冲突中的冰岛，将成为决定这场欧洲战争是否会演变成第三次世界大战的关键。而你将率领一队飞行员扼制入侵者的攻势，你的行动将决定欧洲的和平与世界新秩序……



这些带有浓郁冷战氛围的情景，仿佛汤姆·克兰西的政治军事小说中描写的镜头，正是《欧洲台风战斗机》所飞越的虚构舞台。

提起欧洲台风战斗机，军事迷一定对其早有耳闻。这是由德国、西班牙、意大利、英国联合研制的具备隐身特性、双发动机、机动性强、适应于短跑道的先进技术战斗机，目标是提供给欧洲各国用于多种空中作战任务。而在游戏中，我们将驾驶这种迄今为止从未参加过实战的先进战机，指挥六名飞行员，在100余个任务中执行包括对地攻击、截击、护航、空战及野鼬行动（使用反辐射导弹攻击敌方的防空导弹及火炮）。游戏中将出现多达32种战机，其中包括MiG29、Su37、Tu22等敌手。而战机所配备的先进武器，则包括轰炸红外线系统、27毫米毛瑟机炮及超视距分界者导弹。



《欧洲台风战斗机》与通常的模拟飞行游戏有着根本性的差异，它并未采用固定式的任务线机制，而是力求营造一种动态战场环境，使得游戏者可能更为深刻地感受到作为现代战机的飞行员，对于改变战场事态所起的举足轻重的作用。至此也许你还怀有很大的疑惑，为何游戏开始你会同时指挥6名飞行员？自己又是扮演什么角色呢？

事实上玩家在游戏中可以扮演旁观者和参与者两种角色。由于整个游戏完全采用事件驱动的故事流程，因此不论你是否亲自驾驶战机作战，整个战场事态都会随时间的推移而不断变化，你的6名飞行员在你没有亲自指挥的情况下，将自动地领取任务、起飞、作战和返航。如果你只是想像观看电影《猎杀红色十月》或是《壮志凌云》这些影片一样，毫无危险地体验现代军事力量之间的较量，那么这个游戏将是你不可多得的宝贝。在战事的发展过程中，你随时可以使用屏幕右下角的智能镜头功能追踪战场上的不同目标，从各种震撼人心的角度观看这部庞大的战争机器的运作，同时也是观摩空中作战技巧的极佳体验。

虽然没有煽情的过场影片，但《欧洲台风战斗机》在气氛的烘托方面仍是不遗余力而且效果斐然。整个战事的发展，都严格遵从时间流程，从早晨9点飞行员们在休息室中聊天打屁，到突然某位队员被召集进行任务简报，期间EBC电视新闻突然插播紧急事件新闻，而后各位队员依次接到不同任务，其它部队单位也同期开始行动，平静的天空顿时喧闹起来。这时，喷射引擎的震耳欲聋的噪声、紧急情况的蜂鸣、各种通讯的语音加上节奏迅速加快的音乐旋律，让人不由得紧张起来。







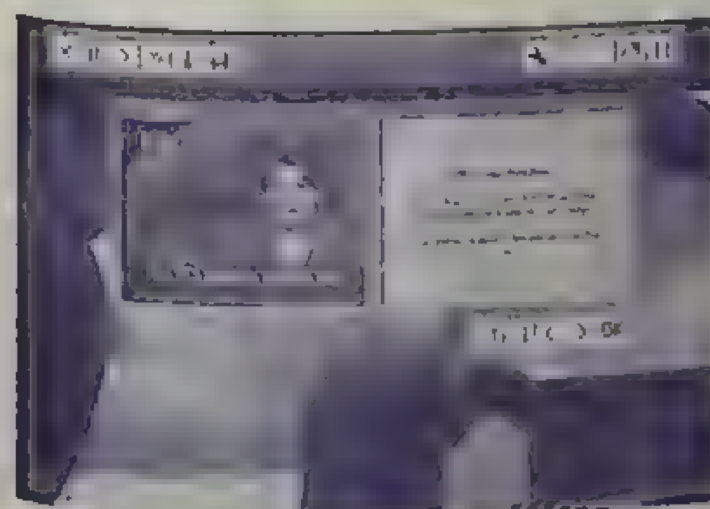




对于摩拳擦掌准备上阵的玩家来说，你当然可以淋漓尽致地参与这场大战。在游戏开始时，你就需要选定六名飞行员，作为整个战役中你指挥的部下，注意他们各人的技艺，有些擅长对地攻击，有些则长于缠斗，这些特性将决定战场上他们完成任务的成功率。而你的角色，则是在战事发展过程中随时根据你的意愿切入，扮演其中的某位队员执行所分配的任务，凭借你的技艺来保证万无一失。

由于游戏的节奏是严格按照时间的推移来安排的，因此在坐进跑道起点的台风战斗机座舱准备起飞之前，你还得耐心地经历上述步骤，看看新闻、查阅任务简报，甚至有空看看别的空中团队在干些什么。当然，游戏制作者是了解你急迫的求战心情的，因此在屏幕左上角的控制栏中也提供了时间加速键，使得你不愿等待的过程迅速跳过。而在特殊提示出现时，时间速度又会自动恢复正常，以免你手忙脚乱。

终于可以起飞了。节流阀开到全加力档，台风战机迅速加速，滑行不远便可轻拉摇杆，机身稍稍犹豫了一下，便脱离了跑道冲向空中。资深的模拟飞行玩家，看到机翼下潮绿色的植被色调及雾霭沉沉的海岬地貌，或是头盔瞄准具及自由座舱视角的功能，都一定会想起大约五年前那部《欧洲战斗机2000》（EF2000）。事实上《欧洲台风战斗机》正是由EF2000的设计公司DID制作，只是原本以精密模拟游戏设计著称的DID，如今已经被以制作动作射击游戏著称的Rage公司收并。也许正是由于《欧洲台风战斗机》是出自这两家各具特色的公司之手，因此它在战机模拟方面显得不那么繁琐，一般玩家在了解了基本操作键，或是有一支合用的飞行摇杆在手边的情况下，很快就能掌握导航、索敌及攻击的方法。由于台风战斗机本身拥有先进的雷达及武器系统，因此攻击大多数敌人并不很困难，这也许会令铁杆飞行迷有些失落，不过《欧洲台风战斗机》仍不失其严谨的模拟游戏风范，这从规程严格的手动降落步骤中就能体会到。



在《欧洲台风战斗机》中，飞行员的命运得到了很好的勾画。不像一般游戏中主角除了任务成功就是任务失败这样简单的“下场”，本游戏中飞行员的命运将随其个人的表现能力而有许多变数。如果飞行员在敌方领地内弹射离机，就很有可能被俘虏。而如果你幸运的话，救援直升机和救援人员会及时找到并将你带回。请注意，你是无法在冰冷的海水中待太久的，这是你必须在弹跳前到达陆地的理由。而如果你不幸被敌人俘虏的话，特种部队（SAS）就可能会出马去救你，不过这些救援行动的准备可能会需要一些时间。被救回但健康情况不佳的飞行员，还可能需要在医院待上一段日子才能再回到岗位上。当然，如果你战绩优秀，也可能会被受到嘉奖，而当你达成了卓越的纪录时，你的名字会出现在游戏一开始的Top Gun Awards中。伴随官方的表彰，你还会接到更艰困的任务。

游戏最多支持8人连线，且提供了丰富多样的多人游戏模式，包括“空战之王”机炮对决积分模式、“死亡对决”、“台风竞速”超低空飞行比赛及合作执行任务等。其中一些新颖的模式不论是对新手还是老鸟都很有吸引力。

敌人已经入侵并建立了滩头阵地，试图取得空中优势并进犯更多的领土，同时在陆续把军机运到占领的空军基地补给军力。你的战绩将决定冲突持续的长短，从最初的空中拦截和反舰攻击阻止敌人抢滩，到竭尽全力把敌人滞留在滩头，最终运用有限的资源把敌人彻底赶回大海中去！■

英文名称：Eurofighter Typhoon
制作公司：DID / Rage
国内发行：恒星科技
发行版本：1CD / Win9X、WinME
游戏类型：模拟【SI】
最低配备：PII266/64MB、4速光驱、400MB硬盘空间
推荐配备：PIII500/128MB、高速3D显卡、摇杆
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
操　　控：键盘、鼠标、摇杆
出品日期：2001 5
官方网站：www.eurofighter-typhoon.net

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
拟真度

优点：战场气氛营造得十分成功，战机及地貌表现得很好。

缺点：仪表设备的功能不够真实细致。

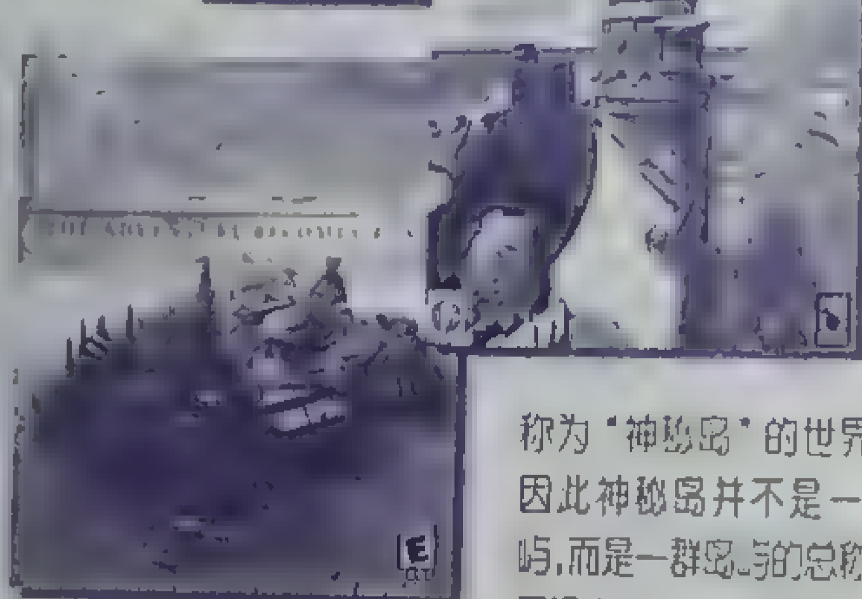


走近神秘岛

——"神秘岛"系列回顾

编辑 / 游骑兵





1996年5月1日，gamespot的编辑在关于《神秘岛》的评论中写道："电脑游戏的历史从此被划分为两个时代——前神秘岛时代和后神秘岛时代。"即使在今天看来，这段话仍毫无言过其实之处。那些充满魅力与神秘感的岛屿，从那时起彻底改变了我们对PC游戏的观点。在这之后的一年里，靠游戏评论吃饭的枪手和厂商言过其实的广告中最常见的一个形容词是"Myst-like"，但从未有过任何人敢声称任何一款游戏真正超越了《神秘岛》。

这就是《神秘岛》，正如其名，一个让人琢磨不透的地方，一个成功得让人惊讶的游戏，一个游戏史上永远的传说。让我们一同走近，神秘岛……

初探神秘岛

最近十年来，由每一个成功游戏中总结出来的头三条秘诀是：创新；创新；以及创新。每一款经典游戏，无不是以开创一个新流派为开始，以它自身转化为业界标准为结束。即使类似《神秘岛》(Myst)这样的冒险游戏在今天已经算是很"老"的模式了，但其中仍包含有许多"怪异"的成分，正是这些成分构成了《神秘岛》常盛不衰的全部。神秘岛具有一种神秘的力量，将你拉进去而乐不思归。你将面对一组最与众不同的世界，反复穿梭在各种各样风格炯异的地方，这几个岛屿构成了一个被称为"神秘岛"的世界——因此神秘岛并不是一个岛屿，而是一群岛屿的总称。这里没有NPC伙同伴可以帮助你，甚至生物都几乎不存在于这个世界，但你很快会意识到，你的行动也许能帮助某个被困在平行位面上的人脱离困境，甚至影响到这个世界的未来。

事实上，玩家在绝大部分时间里并不是在"玩"游戏，而是在"体验"游戏。你将遭遇大量的谜题和迷宫，这些都能让你头疼好一会儿，但神秘岛最大的魅力并不在这些费神的地方，而是在于它的环境、美丽奇幻的场景，以及在你的旅途中将这一切逐步展现开来的那种叙事手法。

在1993年的标准PC配置(386/4MB内存，无任何图形加速)上达到如此的画面效果，即使在今天看来也堪称奇迹了。事实上《神秘岛》的图像仍属于可以接受的范围。更不用说其中的许多设定，对于今天的冒险游戏也是不常见的。没有物品栏、角色不必考虑死亡的危险、甚至没有任何对话选项。谜题设计与剧情几乎完全无关，形式也各不相同，但却与环境完美地融合在一起，展现出一种和谐的风格。这些谜题可以说难度非常高，游戏本身的难度被评定为"最难"，但游戏的上手却被评定为"最易"：许多玩家买了这款游戏，但非常非常少的玩家真正能够自己完成这个游戏。总的来说，这就是一款将游戏制作中的所有忌讳集中在一起形成的一种怪异的唯美——不是日式那种大眼睛妹妹式的"唯美"，而是那种自然而然的融合且和谐的唯美。

《神秘岛》之于游戏业的意义在于，它是第一款可以冠以"艺术"之名的游戏作品。游戏首次以一种类似文化的形式传播开来。在互联网尚不发达的1997年，就已经出现了一大批与《神秘岛》相关的同人站点，其中许多优秀网站一直到今天都还存在并不时更新着。那个时代的玩家是幸运的，他们经历了一次伟大的冒险，见证了一次伟大的事件，而我们这些后来者仍能够重温游戏以及从这些网站资料中一窥当年的盛况，虽不是亲历，亦能有感同身受的体验。

星空裂缝

假如"神秘岛"系列到此为止，那么它最多也只是一个业界传说，在新作频出的游戏史上，它的光芒很快就会被后来者所掩没。无论游戏本身的品质多高，当时有多少支持者，也终究会有老去的一天。而将游戏维系在玩家的记忆中，让一个系列的风格和生命延续下去的任务就只能交给它的续作来完成了。

《星空裂缝》(Riven)就是这样一款作品，相比于早年的《神秘岛》，它并没有太大的突破，走的是忠实于前作的路线。当然，图像表现更出色了，采用了实拍画面再处理的方式，在二维画面中达到了超过当时实时3D画面效果的真实感。四年时间对于电脑游戏技术来说实在是太漫长了，《星空裂缝》也因此获得了足够的进步空间。

然而四年时间对于《神秘岛》的玩家来说还远不够让他们忘记这款作品。到1997年底为止，《神秘岛》的发售量累计已经超过350万份，在各大权威排行榜上仍处于领先位置。尽管许多玩家连游戏的第一个谜题，那座旋转灯塔都走不出去，但他们仍然狂热地为之感动了四年，谈论了四年；尽管许多新玩家的游戏年龄还不及《神秘岛》历史的长度，但他们入门的首选游戏仍然是《神秘岛》。

1997年10月31日，《星空裂缝》终于摆上货架。新作相比于四年前的《神秘岛》，从某种程度来说其面临的挑战更大。首先，玩家已经熟悉了那种被称为"漫游于奇迹间"(wander and wonder gameplay)的游戏方式，谜题的设计仍脱不开机械艺术和导向方式的领域，这些对于吸引玩家是一个优势，但对于自我超越却必须面临自己设下的巨大障碍。

今次玩家将再次接受可怜的Atrus的委托——他一直被夹在两个互相敌视的儿子之间，还有一个邪恶而强大的父亲Gehn。"星空裂缝"(Riven)是Gehn创造的世界，从结构上看，它与原来的"神秘岛"(Myst)非常相似。遵循他们祖先的传统，他们可以凭借想象和书面描述来创造出一个完整的世界，而这本被称为"传送之书"的手稿即是进出各个世界的门。Riven同样由五个岛屿构成，相互之间由桥梁、缆车和微型潜艇连接着，玩家在这个世界中的大部分时间都在寻找如何从一处前往另一处，而方法一般归结为两条：隐蔽处的开关和迂回路线。

探索！所有"神秘岛"系列的精髓就在于探索。当然，谜题仍然是玩家前进的关键，但在《星空裂缝》中出现了更多与谜题无关的地点。穿过丛林，漫步在青葱的小道上，四周是鸟儿、昆虫和浓密的植被——《星空裂缝》中的生物不再像前作中那么稀少了。继续前行，进入Tiki之室，在这里你将沐浴在柔和的红色光线以及与背景融为一体的音乐中，一座曾经被崇拜的神像矗立在面前……这一切过程完全不需要先解决任何谜题。从这一点上说，《星空裂缝》在《神秘岛》的风格上更进一步——并不强调"玩"游戏，而是提供一个"体验与松弛"的环境。

与四年前的原作相比，《星空裂缝》的成功也许没有那么盛大，但也在一年内售出了超过150万份。另一方面，新作的发行同时拉动了原作的销售，截止2000年底，两部游戏累积发售量已经超过1000万份，在电脑游戏界绝对是首屈一指的，即使在家用机方面也只有"最终幻想"系列中最成功的两部作品及其它少数几款游戏能够与之相提并论。

重返神秘岛

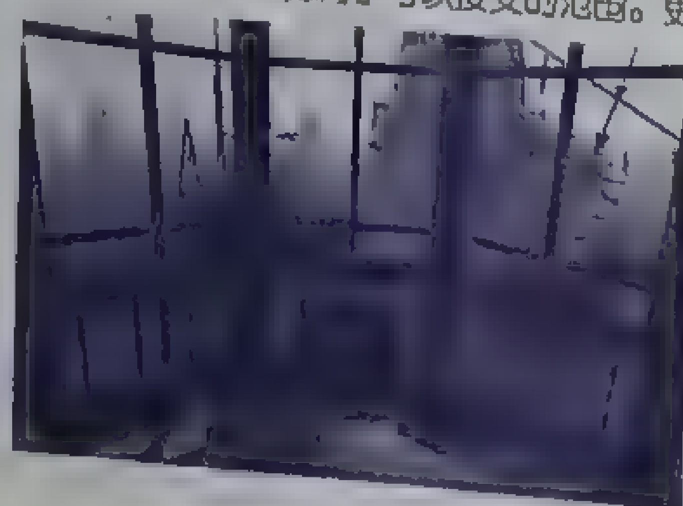
从《神秘岛》到《星空裂缝》经历了将近四年时间，而从《星空裂缝》到"神秘岛"系列的下一部作品则间隔了三年——喔，抱歉，不是一部，而是下两部作品。当原作制作公司Cyan致力于以最新的3D图像技术制作《真实神秘岛》(Real Myst 3D)的时候，该系列下一部作品《神秘岛Ⅲ流放》(Myst III: Exile)的制作则交给了另一个小组Presto Studios。

正如它的题目所暗示的，《真实神秘岛》才是"真正"的神秘岛——当年Miller兄弟梦想中期望创造的，然而限于当时的技术而无法实现的真正的神秘岛。游戏最大的变化是采用了新的实时3D图像引擎，玩家可以自由地即时行走在这些岛屿的各个时代中，游戏的结局也被改为与续作《星空裂缝》相衔接的剧情。3D环境带来的一大副作用就是游戏难度再度提高。原本的《神秘岛》的高难度已经是众所周知的，而《真实神秘岛》由于玩家视线不再受预设视角的影响，因而更难发现游戏中的各种隐藏线索。Miller兄弟采取了一条比较偷懒的途径，以华丽的画面将技术上无甚进步的游戏重新包装出售，将我们再次带回那个神秘而荒凉的世界。但是既然有那么多人在时隔七年之后仍旧孜孜不倦地努力着将这五个破碎的岛屿重新连接在一起，这或多或少也证明了"神秘岛"系列特殊的魅力。

基本上，《真实神秘岛》就完全等同于原版的《神秘岛》。谜题没有任何变化，连传送之书里的描述也一字未动——的确很有怀旧的风味。两款游戏的主要区别在于新的3D引擎，现在玩家不仅可以自由地在环境中移动，而且实现了在静态背景中加入动态元素。旋转的风车，鸟儿和蝴蝶四处飞舞，水面也终于实现了动态效果。尽管游戏相比于原作并没有任何实质上的改变，但从视觉效果上看，新的引擎的确非常华丽。每一物件看上去都很棒，水面效果尤其出色——涟漪荡漾在桥下，小船随波起伏。

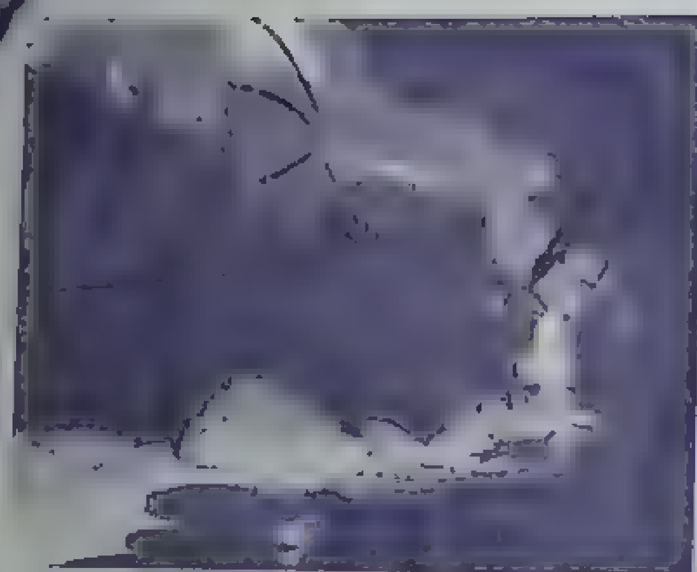
引擎的更新令《神秘岛》这款老游戏焕发出全新的生命力。它让我们再次回忆起那款凭借精彩的故事和迷人的细节刻画而闻名的游戏，对于老玩家而言，《真实神秘岛》是绝不可错过的收藏品，而对于新玩家，它也不失为一款优秀的游戏。同时，游戏的新结尾令《神秘岛》与这个系列的第二部游戏《星空裂缝》之间的关系更加紧密。平心而论，在大作频出的2000年，《真实神秘岛》的确算不上第一流作品，但它的成功之处在于引发了新老玩家对这个经典系列的怀旧情结。就在《真实神秘岛》发行之前不久，一个由玩家自发组织的"神秘岛"系列同人组织Mysterium成立。在2001年八月三日，这些玩家在新墨西哥州的Carls-











bad 举行了 Mysterium 2001 聚会，庆祝这个组织成立两周年纪念。次日，这些疯狂的神秘岛爱好者们驱车前往距离 Carlsbad20 分钟车程的 Carlsbad 岩洞——假如你参加了这次聚会，就会明白此地对于神秘岛玩家的特殊意义。这个岩洞像极了神秘岛的环境，给人以一种恍若隔世的感觉——这难道不是神秘岛的魅力所在吗？

续写传奇

《神秘岛Ⅲ流放》延续了这个系列前两部作品所构建的神话世界。这个神话的核心就是一个名叫 D'ni 的民族，他们利用书写魔法书卷的方式来创造世界，或者称为“时代”。在《神秘岛》中，玩家协助一位 D'ni 魔术师 Atrus 将他的两个邪恶的儿子 Sirrus 和 Achenar 困在他创造出的世界中，并将传送之书毁掉令他们永远无法离开，这也成了《流放》故事背景的起源。

《神秘岛》与它的续作《星空裂缝》都是由 Rand Miller 和 Robyn Miller 兄弟领导的 Cyan 小组制作的，新的《流放》则交给了另一制作组 Presto Studios。但 Rand Miller 仍旧在新作中扮演他的传统角色 Atrus，他的妻子 Catherine 的扮演者仍旧是 Maria Galante，而新故事中的大反派 Saavedro 则请到了曾获得学院奖提名的专业演员 Brad Dourif 担任，他一向以扮演阴沉古怪的恐怖或科幻角色而闻名。一众演员们精彩而恰到好处的表演与游戏的图像界面平滑地融合在一起，延续了“神秘岛”系列一贯的传统风格。

老玩家们一定都还记得，“神秘岛”系列最大的吸引力就在于它那种独有的让你深深陷入华丽而令人难忘的幻想世界的感觉。这一点在《流放》中表现得更为出色。这种令人感动的特质由于玩家在本作中可以在每一个场景里自由而平滑地旋转视角而显得更加突出。这种自由旋转视角不同于一般 3D 射击游戏的设计，但它在游戏中所表现出的细节已经非常接近真实照片的程度了。然而真正吸引我们的不仅仅是那些以假乱真的细节表现，重要的是真实感与超现实主义表现的结合。

继承了前作的特点，《流放》的游戏世界相当庞大，当你探索于这众多场景之间时，不得不惊叹于这些奇迹般的杰作。在 J'Nanin 岛上，各种建筑如同从地面上生长出来的尖牙，弯曲成优雅的穹顶形状，Amateria 时代则完全是一座来世的游乐园。螺旋楼梯装饰以各种风格的华丽浮雕；巨大的花柱带着明显的异域风情；装配古怪的机械由各种精巧的齿轮和雅致的轴杆组成，展示出一种机械美学的魅力。即使是偶尔流露出来的活力和生气，亦笼罩在一贯的壮丽和令人惊异的风格之中。

游戏本身的重心仍然集中在探索和解谜方面。游戏中的许多谜题要素拆开了单独来看很简单，但假如混合在一起，它们的难度就很容易让玩家沮丧了。在许多情况下，你必须按顺序调节几个不同场景里的机关才能解决，即使你知道了正确的解法，在各场景间来回奔波也是很杀时间的事情，所幸游戏画面继承了该系列一贯的耐看而具有观光价值的水准。

一般来说，解开谜题的奖励就是玩家可以前往更多的场景，但这些谜题本身与场景却并不一定有联系。在继承了“神秘岛”系列众多优点的同时，《流放》也继承了“神秘岛”系列在谜题上的怪异之处，那就是谜题的设置往往显得出乎意料和生硬，这包括操作一些古怪的机械装置。玩家也许得旋转一系列反射镜让户外阳光集中照射在一扇门上以便打开它，或者修正一台发电机的线路让它正常工作。也许连制作组自己也无法用常理来解释为什么这里会有个天相仪或那个蒸气锅炉的管道怎么会接反了，但别忘了这个世界是依靠幻想和书面描述构造出来的，别想试图用我们这些普通人类可怜的想象力去揣度一个 D'ni 人（以及制作组）的想法。几乎每一个谜题都充满了挑战性——事实上自《神秘岛》以来，这个系列游戏中大概还没有一个谜题不是对你智力和想象力的考验。为了帮助你进行游戏，最好在玩的时候准备好全套纸笔，将谜题的各个环节记录下来，因为游戏本身并不提供任何这方面的帮助。



一款即时策略游戏的受欢迎程度首先取决于即时策略游戏本身的玩家普及程度，但是像《神秘岛》这样的游戏受类型限制的程度就低得多了。没有流血镜头，没有暴力因素，没有复杂的兵力计算，不需要迅速的反射神经和灵活的手指，甚至连人物对话都寥寥无几，这些外在表象的减少并未降低游戏的可玩性，相反的，这从另一方面扩大了游戏的被接受范围。游戏展开的节奏完全取决于玩家解谜的速度，换句话说，游戏节奏完全掌握在玩家手里，因此它缺乏一般吸引玩家所必要的戏剧性和紧张感，然而正是这种轻松自如的节奏更容易吸引非铁杆玩家群体的参与，因此“神秘岛”系列成为游戏史上受到最广泛欢迎的游戏也是在情理之中的。当然，光是这一点不可能造就一款不朽的游戏，它的剧情保持了长达八年一贯的高品质，尽管谜题难度很高，但另一方面，容易上手的游戏设计却能够同时吸引新手和老玩家的注意，即使是对“神秘岛”系列抱批评态度的评论者也无法否认游戏本身的吸引力。

终极的智力挑战，绝美的故事线，以及一幅接一幅令人震撼的虚构美景，还有什么比这更吸引人的呢？■

评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏内容（如敌方出现方位）及营造游戏环境等方面进行衡量。

[illegible]

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

指出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可乎视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倚重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得“动感”及“故事线”两个评分专属特性，其各占专属特性的 50% 加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的“平衡性”的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的“度”，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是“最真实”的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交流对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏 战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的引导，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的“世界架构”属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中“居民”——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

《家用电脑与游戏》杂志的“游戏评析”栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。



空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。



优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

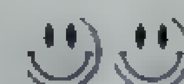
综合评分：值得一玩的好游戏，如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。



良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。



普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。



及格

单项评分：还好没有什么 BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

恐龙危机2 DINO CRISIS 2

超完全剧情图解攻略

文 卜鸿儒 编辑 [illegible]

故事发生在上次事件后的一年……

由于政府和军方都对"第三能源"产生了极大的兴趣，所以他们就开始了对"第三能源"更大规模的研究工作，并且建立了新兴的大都市——爱德华城（Edward City）。但是由于他们太过急于求成，一场比第一次更大规模的时空转移发生了！整个爱德华城在顷刻之间消失，取而代之的是一片茂密的原始森林……

随后，营救行动展开，一艘登陆艇从空中凭空出现的"空气漩涡"中冲出之后重重地甩在了海面上……

没一会儿，一个魁梧的金发男子和队员们从船中走了出来，那个男子一脸严肃地说道："2010年5月10日，我们大家被派遣到另一个时代来执行一个艰巨的任务！不！确切地说是来到了一个陌生的世界！我们突击队这次的任务就是要将被困在这个世界的1300人救回原来属于他们的世界，还有，那就是要收回有关第三能源的数据磁碟！"

红发美人雷吉娜（Regina）从船舱里走了出来，从她的表情可以看出，只有她才知道什么正在那片黑森森的密林中等待着他们。

登陆艇在原始森林边沿的浅滩靠了岸，还没等他们有什么行动，就从森林中传来一阵沉闷的脚步声，突然，一只速龙像狂风一般从森林中冲出来，咬断了一个士兵的喉咙，其他的士兵很快反应过来并向那个不速之客反击，在十几条火舌的"照顾"下，那只速龙很快就倒下了，但是紧随其后又有几十只速龙从森林中冲了出来……一场恶战不可避免，士兵们勇敢地[illegible]……

了[illegible]，就在这时，大地[illegible]……随着震耳的吼叫声，[illegible]的速龙立刻转身消失在茂密的森林之中，雷吉娜和金发男子往后一看，都不由得惊出一身冷汗！原来一只巨大的霸王龙正扑向他们！雷吉娜和金发男子几乎是条件反射般地将机枪中的子弹一齐射向那只霸王龙，可是这看起来似乎并不见效，就在雷吉娜他们已经可以感觉到霸王龙口中喷出的热气时，[illegible]出现了！十分准确的一炮，打在了霸王龙的头部上，但是……但是那只霸王龙并没有因此倒下！相反，霸王龙还更加疯狂地向雷吉娜和金发男子发起了新的攻击，雷吉娜与金发男子一路逃到了悬崖边，前方是高高的悬崖，后方是巨大而疯狂的霸王龙，两者都可以带给他们死亡！但是雷吉娜知道，留在这里[illegible]的只有死路一条了，相反，跳下悬崖或许还有一线生机，所以，她和金发男子就义无反顾的跳了下去……

还好，悬崖下有茂密的树林，众多的树枝给了他们下落缓冲的机会，因此她们并没有受到多大的伤害，落到山下以后，金发男子一边观察周围的地形，一边说："难道这就是白垩纪欢迎我们的方式么？真是太刺激了！"雷吉娜并没有对他的这句话有任何表示，只是在旁检查着通信系统。"没有回应……"，那个金发男子说道。"居然会碰到这种事情，真是见鬼了！算了，我们还是先来执行我们的任务吧！"随后他又瞄了瞄雷吉娜，说道："你好象是叫做……"这次还是一样，雷吉娜什么都没有说，也没有任何表示，径直走到了一扇门前，[illegible]被藤蔓缠住的铁丝门前试图将它打开。"哎！不行啊，藤蔓缠得太紧了，打不开，还是[illegible]吧。"雷吉娜开口了，[illegible]

了[illegible]对雷吉娜刚才的表现耿耿于怀。"不是吧？怎么S.O.R.T的小姐连门都打不开啊！我来，让我来教教你！"说着，他从身上掏出猎刀，几下就将那些藤蔓割断了。雷吉娜受到如此待遇，当然不会高兴，冷冷地说道："啊！看来这个玩具很适合你啊，TRAT的帅哥！不过我还是觉得这边比较好，我走这边，拜拜了，野蛮人！"而那个金发男子似乎并没有听出雷吉娜话中的意思，说到："什么？我叫狄兰（Dylan），喂！需要帮助的时候就联系我吧！"而雷吉娜连头也没有回，走到另一边的铁门旁边，利用手头的电磁枪将闸门上的电源接通，打开门就走了。

雷吉娜走后，狄兰检查了身旁那具已经快腐烂的尸体，找到了一个"小恢复剂"，之后，狄兰发现遍布这里的藤蔓似乎并不是人类时期的品种！可是为什么呢？为什么史前的藤蔓会和我们现在文明的铁丝网纠缠在一起呢？难道这真的是一种讽刺？管不了那么多了，狄兰就从那扇刚才割断藤蔓的门走了。

狄兰来到"密林•北面通道1"。不过这里似乎并不是一个好地方，成群的速龙为了它们的晚餐从四面八方冲向狄兰，而狄兰也不是吃素的，他借着地势的优势，将它们一一消灭，之后沿着通道小心向前走，边走边听速龙发出的那种特殊的声音，一边小心地应付那些不欢迎客人的家伙，经过一番苦战，狄兰来到了"北面通道4"，这里有很多集装箱，看来这里的战斗会更加有趣。但是，这里的速龙数量似乎也翻了几番，不过还好，在这里的集装箱上还可以找到[illegible]"完全恢复剂"[illegible]

从密林中出来后来到"给水塔"（图1），在这里发现了一个带黑色头盔的人，那人见到狄兰就像见到恐龙一样，撒腿就跑，狄兰追在后面大喊："等等！你是谁？是幸存者么？"可是那人并没有因此停下来，相反，他爬上水塔后便消失了。狄兰还冲着水塔大喊："你为什么要逃？出来吧，我是来救你的！"可是看来狄兰的努力是白费了，他只好也爬上"给水塔"，在那里狄兰找到了一个"完全恢复剂"，在闸门附近又找到了一台电脑，经过调查发现这台电脑可以用来记录他的冒险经历和购买一些必备的武器、弹药和恢复剂。稍作调整，他继续调查这里，发现一旁的地上还放有一份有关速

图一 给水塔

龙的"恐龙资料"（DINO FILE），看来这个就是军方记载恐龙相关资料的文件了。他还发现在电脑后面的墙角还有一扇门，但是现在那扇门还锁着，不过在一旁的一块告示板上清楚地写着——前面是"研究设施•飞弹基地"。由于有毒植物的异常反应，现在禁止进入此通道，并且我们预计要在下星期进行有毒植物的烧毁工作。在"给水塔"的旁边还有一扇门可以打开，看来狄兰是只有从那里继续冒险了。

从那扇门进入后便来到了"军事基地•连接通道1"，在这条"Y"字形的路上，狄兰不断遇到速龙的袭击，不过虽然速龙的数量很多，但数量不等于质量，狄兰还是很轻松地利用地形优势将那些家伙送入了天堂，并且顺便捡起了岔路口的一个"大恢复剂"。

从出口处来到了"军事基地•连接通道2"，这条通道是一条直路，但却不断有速龙从旁边扑出来。此刻应果断地应用"侧移"（SIDE STEP）躲开它们的第一次攻击，使它们集中在一起，再利用霰弹枪打一片的优势将他们集体消灭！和速龙玩完游戏之后，狄兰还发现这里的门旁堆着很多建设器材，看来这里还是有其他人来过的！

从"军事基地•连接通道2"出来后便来到"基地前地区"，刚进门，狄兰就听到了那种让人生畏的"咚…咚…咚…"的沉闷脚步声。突然！一个集装箱自己飞起来砸向狄兰！还好狄兰身手敏捷，躲过了这一劫，可是……真正可怕的看来并不是那个集装箱，而是集装箱后面那个让集装箱飞起来的家伙——独眼霸王龙！这个记仇的家伙疯狂地向狄兰发起进攻，而狄兰也清楚，凭他手中的霰弹枪是无论如何也打不死那只用火箭筒都炸不死的家伙的！所以，狄兰只有"逃跑"一条活路！

爬上背后的梯子，来到集装箱的另一端，之后来到梯子下面，跑到"器材保管室"的入口处。突然，一些像飞碟一样的东西打来，而发射"飞碟"的人则是在"给水塔"碰到的那个神秘人和她的同伴！那两个人丝毫不理会霸王龙的攻击，仍继续向狄兰发射飞碟。还好，在狄兰闪过他们的一次攻击后跳进了一旁的"基地•入口"。

来到入口之后，狄兰在这个像陈列室一样的房间中找到了一个绘有"第三能量"开发标志的小旗，难道说，爱德华城并没有消失，只是被这片飞来的森林覆盖住了？或者说，以前的爱德华城和原始森林合二为一了？现在管不了那么多了，在一旁的桌子旁找到一份关于霸王龙的"恐龙资料"。在这个房间里，有两扇门，可是其中一扇被钢管挡住了，钢管可不像前面的藤蔓那样可以用猎刀割断，所以狄兰就只好进入另一扇门来到了"基地•连接通道"。

很幸运！这里并没有恐龙，径直来到了"医务室"。在"医务室"中先躲开病床边那个死了很久的尸体，找到了"医生手记•有关时空转移"（文本1），然后又分别找到了"恢复剂"和"钥匙卡"，之后离开"医务室"回到"基地•连接通道"时，这时的通道已经不是刚才的安全之地了，速龙已经入侵了这里！不要恋战，左躲右闪冲到了门边，来到了"基地•入口"，可是这里已经成了速龙的安乐窝，有打不干净的速龙，狄兰杀出一条血路，冲到"基地前地区"。没想到那只该死的独眼龙还在那里等着，似乎它嗅到狄兰还会从那扇门里出来似的。别理它，径直冲到对面的"器材管理室"。在"器材管理室"前有一个用来防止入侵者的闸门，还好它是打开的，在闸门的控制台上一直亮着蓝色的灯，要控制这个控制台需要相应的钥匙才行。在这个房间的桌子上还放有一份"器材保管室的器材搬出"文件（文本2）。狄兰根据文件的提示，使用在医务室得到的钥匙打开了墙壁上的那个控制台开关（图2），暗格打开了！里面就是文件中所说的"研究设施密码卡"，与此同时，警报响起来了！

（文本1）

医生手记•有关时空转移

这一天再次来到了。

1月14日，由于"第三能源"的研究发生意外，我们大家都被抛到了这个可怕的世界里。

每逢这一刻，我都会从内心中感到一阵阵的绝望。

而今天，已经是第十次了。

医务室药品库里的药品，在最初的那一年就已经用完了。

在此之后的时间中我们一直是在外面采集一些野生的草药，一边给士兵疗伤，一边等待着援兵的出现。

可是！可是为何没有人来救援？

这个问题在我脑海里萦绕了10年，终于得出了结论。

时空的转移，是由于"第三能源"的失控而意外发生的。

像这样的意外，以我们的技术和力量，就算是花很多年，也没有可能将它完全控制住。

10年又或者20年的微小偏差，在6500万年的时空转移中又算得了什么呢？

只不过对于人类来说，这样的偏差与"死"是没有什么不同的。

为什么我们要涉足如此危险的研究呢？为什么？

（文本2）

器材保管室的器材搬出

这里所有可以使用的器材，明天都会拿往研究设施。

在研究设施内，似乎会在下个月开始进行大规模的模拟测试，因此用来保存资料用的电脑会供不应求。

虽然时空门的复活计划似乎遇到了麻烦，希望这次的测试能够找到解决的方法。

就在今天，我要将研究设施的密码卡交给沃夫少尉，而密码卡就在保险箱内。

士兵的家人约250人，上个月已经全部移居到爱德华城的居住区，之后的一切就要看我们的努力了。

不过，时空门的复活计划只靠这个世界现有的器材是不可能的。本来我们今天将进行最后的测试，不过，由于器材不足，还是无法成功。

一个星期前，沃夫少尉就应该带领他的运输队将数实验用的器材带到这里，但到现在也没有来。

看来军事设施那边发生了一些事情，我们和他们完全失去了联络。

如果我们还想继续进行测试的话，就只有使用吊桥另一边"飞弹发射场"的器材了。

不过，那座桥在几天前的战斗中已经毁掉。

而另一条通道上充满了有毒的气体，人类根本无法接近

图二：DYLAN在这里使用在医务室得到的钥匙

"未确认使用钥匙的人，怀疑是侵入者，开启紧急门锁！"狄兰听到这句话立即向门口冲去，可是还是晚了一步，他被囚禁在这个房间里了。还好，这个房间并不阻挡无线电，于是狄兰就通过无线电向其他队员求救：

“有没有人回答我？大卫(David)？雷吉娜？”

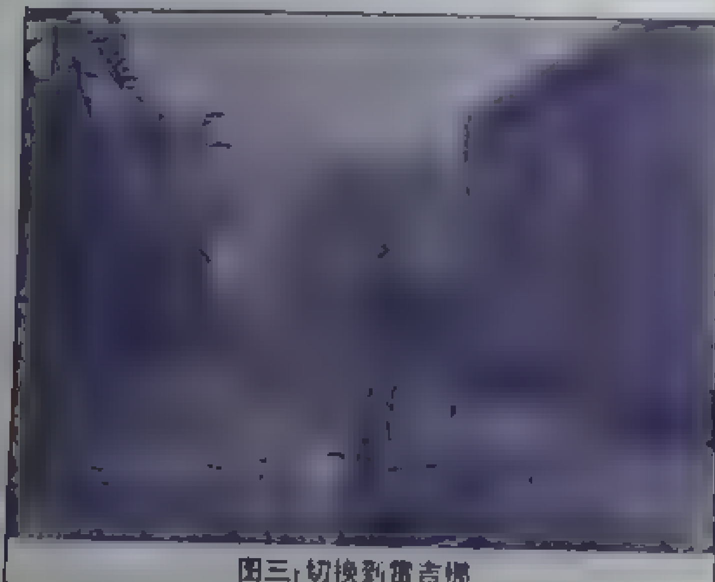
“我是雷吉娜。”

“我遇到大麻烦了，我被困在军事基地里了。”

“那你怎么不试试你引以为豪的猎刀玩具啊？……好了，我这就过来。”谈话中雷吉娜还不忘记刚才的开门之辱。

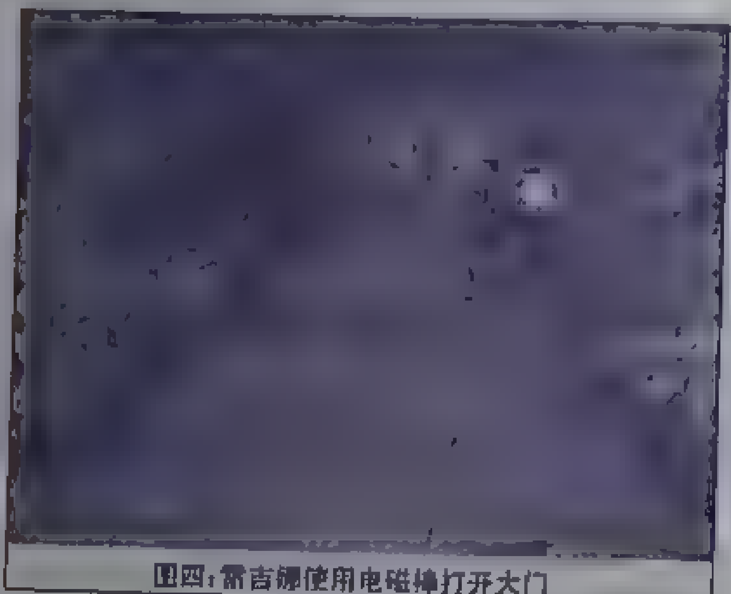
“OK，我会将钥匙卡放在门口的位置，拜托你了。”说着，狄兰就将钥匙卡从门下面的缝隙中扔了出去……

雷吉娜现在已经全副武装站在开始地点了，现在的任务就是前往军事基地救出被困的狄兰。(图3)



图三：切换到雷吉娜

雷吉娜手持小手枪，前行，在一扇亮着红灯的大门前使用独门武器——电磁棒打开了大门（图4），进门以后便来到“港口的吊

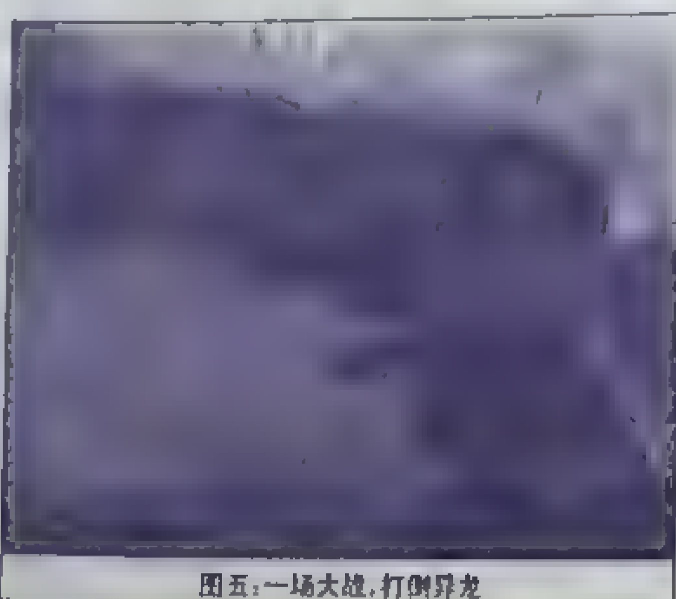


图四：雷吉娜使用电磁棒打开大门

桥”，在吊桥的下面有一只霸王龙在那里晃来晃去的，还好它并没有向上看，所以雷吉娜在拿走门边士兵尸体上的“恐龙资料”后便继续前进。

从“港口的吊桥”出来后来到一个只有杀戮的世界——“密林·南侧通道1”，这里是一大群速龙的老窝，有打不干净的速龙，还好这里没有分支路线，所以雷吉娜很快就找到了出口。接下来很快穿过“密林·南侧通道2”，发现这里有两条路可选，一条是通往“研究设施连接地区”，一条是通往“湿地·有毒植物地区南面”。一条路有毒，一条路没毒，当然是选择了那条没有毒的路了。

进入“研究设施连接地区”，还没往前走几步，正准备爬上梯子时，突然发现梯子上面的那辆军用吉普自己飞了下来！雷吉娜当然是灵敏地躲开了。可是，真正可怕的并不是军用吉普车自己会飞！真正可怕的是那个让吉普飞起来的家伙——一只异龙！这个家伙很难对



图五：一场大战，打倒异龙

付，它几乎就是一只小型的霸王龙，连躲带闪的小心对付它，费了好一会儿才将它搞定（图5）。之后顺手拿起一旁的“恢复剂”继续向前冒险。

来到“设施·后院”后，发现这里摆放着不少的实验药物和气化能源，但是这里也有很多速龙，一边小心的解决它们，一边爬上一边的高台又从另一边爬下。这里有一扇被藤蔓缠住的门，看来可以解决它的就只有狄兰的那把“玩具”猎刀了。雷吉娜只好继续前行，发现在那里的右面有一扇门，而前方则好像还有一座断桥，它应该就是通往“飞弹基地”的那座吊桥了。怀着侥幸的心理走到吊桥前希望看到吊桥并没有被破坏，可是，得到的只有失望。没办法只好进入刚才的那扇在右面的门，原来里面就是“保安管理室”。这里一片狼藉，雷吉娜只找到了一份“有关烧毁有毒植物的工作”文件（文本3）。从这里的电脑买到了“火焰喷射器”，现在看来雷吉娜可以通过“湿地·有毒植物地区南面”了。刚出“保安管理室”雷吉娜就再次受到那群神秘人物的袭击，她刚准备反

（文本3）

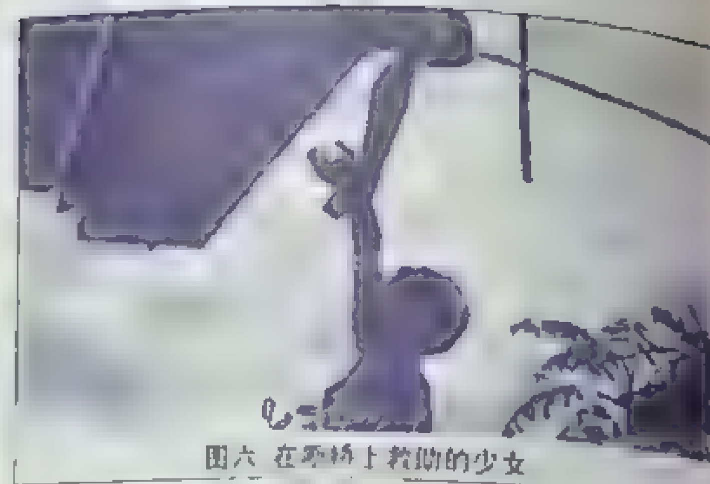
有关烧毁有毒植物的工作

最近，在设施附近的森林内，有毒植物“PP-34”开始异常繁殖。

从直径约80cm的植物主体中，会不断喷出有毒的孢子，吸入孢子的队员现在仍旧失去知觉，情况极其危险。

约草采集队应暂时停止其任务，尽快组成处理小组，然后希望能以喷火枪来进行烧毁工作。

在进行这项工作时，请注意与目标之间要相隔一定距离。



图六 在吊桥上救助的少女

击，那群神秘人撒腿就跑，从断了的吊桥逃跑了。但是最后面的那个却因为吊桥的木板太松动而险些掉下山谷，只是将一块已经很松动的木板当作救命稻草一样紧紧抓住。雷吉娜跑过去伸手将那个人拉上来（图6），强行摘下她的头盔，竟然是一个大概只有十几岁的黄毛丫头！雷吉娜将她带进“保安管理室”，本想向她问出点什么来，可是那个丫头只是一味地疯狂挣扎，没办法，雷吉娜只好用手铐将她铐在墙壁上的管道上（图7）。



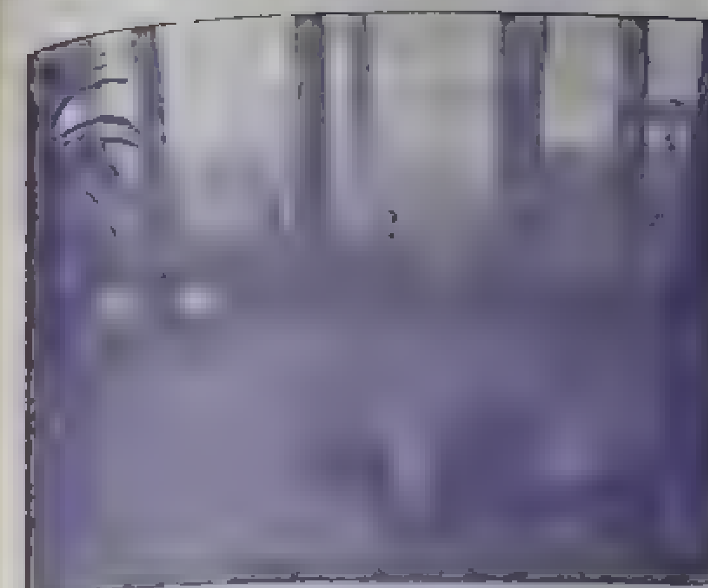
图七：将少女铐在铁管上

出了“保安管理室”，雷吉娜一边往回走一边小心地应付两旁跳出来的速龙，并且在“研究设施连接地区”碰到了攻击力很高的翼龙（图8），小心躲过它们的高空攻击后回到



图八：与翼龙大战

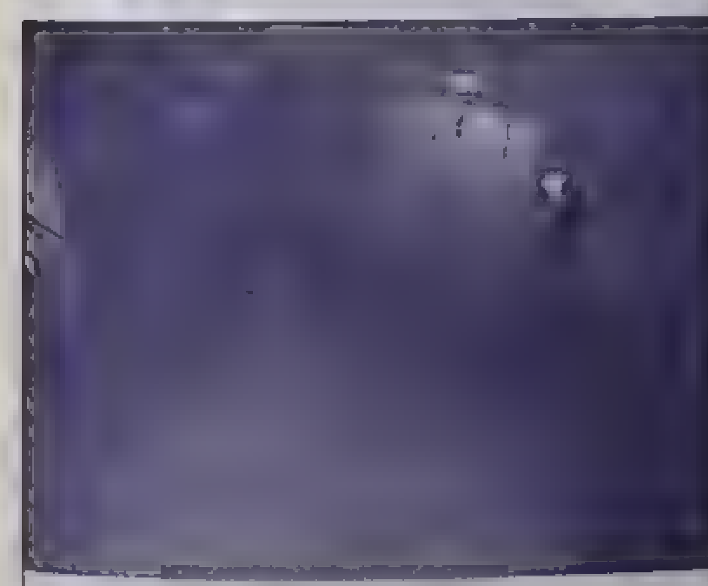
了“密林·南面通道2”，又从右面的门进入了“湿地·有毒植物地区南面”。这里充满着喷着剧毒孢子的有毒植物（图9），小心地用火焰喷射器将那些有毒植物一一烧死，穿过“湿地”打开那道反锁着的门便可以来到“给水塔”了。



图九：烧死有毒植物

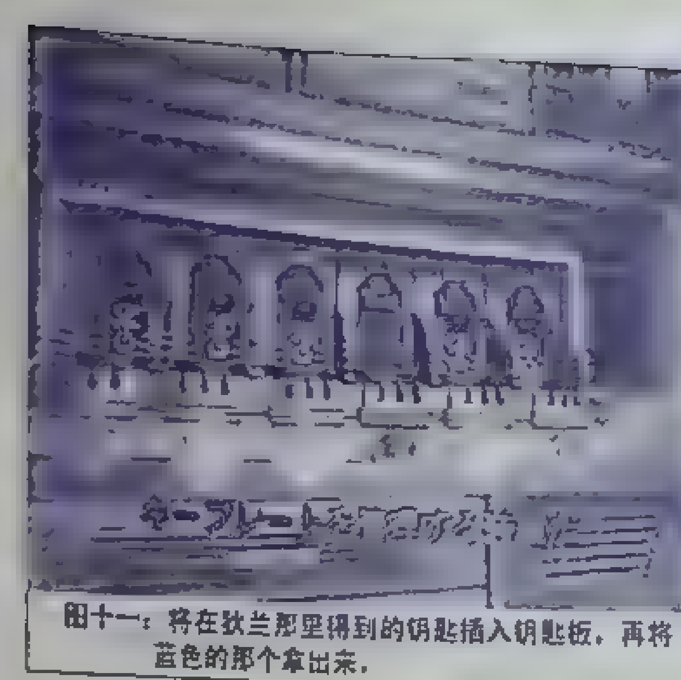
在“给水塔”整理一下道具并将自己的冒险经历输入了电脑。然后来到“军事基地·连接通道1”，在那里雷吉娜再次受到那群神秘人的攻击，用电磁棒将神秘人发出的小飞碟一一击落，那群神秘人再次消失。经过“军事基地·连接通道2”来到了“基地前地区”，那只该死的独眼龙已经走了，但是却又来了一群新的客人——翼龙！这里有一整群的翼龙在天上盘旋，不时地向雷吉娜发起进攻，而雷吉娜直奔一旁的“器材保管室”，一眼就看到狄兰从门缝里扔出来的钥匙，雷吉娜二话没说，拣起钥匙就到开关前去想打开大门，可是事实证明，这把钥匙并非开这把锁的钥匙，没办法，雷吉娜只好从“基地前地区”进入“基地”。

这里是一群速龙的老窝，雷吉娜小心应付它们，并且用电磁棒打开了通道尽头的开关，进入“管理室”（图10）。“管理室”分为两



图十：使用电磁棒打开门

层，雷吉娜先到上层去找到一本“钥匙的统一管理”文件和“一些士兵的死亡报告书”，雷吉娜从报告书中得知，原来这里的军方曾多次与附近地区的恐龙进行作战，但是一直都是军方受损严重。在这里下层的尽头有一台钥匙管理电脑，雷吉娜将在“器材保管室”得到的钥匙插入电脑之后就可以取出里面的任意一把钥匙了，她回想到“器材保管室”的那个电子锁闪的是那种蓝色的光，便取出了那个写有“兰”的钥匙（图11）。雷吉娜得到钥匙后就马不停蹄的前往“器材保管室”用刚得到的钥匙打开门，救出了正在里面急得抓墙的狄兰。



图十一：将在狄兰那里得到的钥匙插入钥匙板，再将蓝色的那个拿出来。

“嘿！我等你很久了。”狄兰见面第一句就这么说。

雷吉娜瞪了狄兰一眼，说：“你现在欠我一个人情。对了，我在研究设施那里找到了一个幸存者，不过她似乎并不喜欢我……我这就去把她带回登陆艇，你先回去吧。”

回到登陆艇。

雷吉娜将那个女孩子带上登陆艇，那个小女生还在不停挣扎，她挣脱雷吉娜的手，慢慢退到房间的角落里。

“你这是怎么了啊？我是来救你们的！”雷吉娜抓住女孩子的手，并且继续问，“你叫什么名字？这里还有什么别的幸存者么？还有，你的家人呢？”

可是那女孩子根本就不理会雷吉娜，还是一味地挣扎，雷吉娜对她的这种反应很是不解，随口说到“难道她听不懂我说的是什么话？”

就在这时，狄兰走进来，说：“雷吉娜你最好看看这里。”

两个人来到船舱，只看到船舱里面已经被翻得乱七八糟，雷吉娜一边检查一边说：

“时空门启动装置被破坏了，我们没有办法回到原来的世界了。”

“一定是那群神秘人干的！好了！我出去看看有没有什么零件，咱们试着修好时空门吧。”

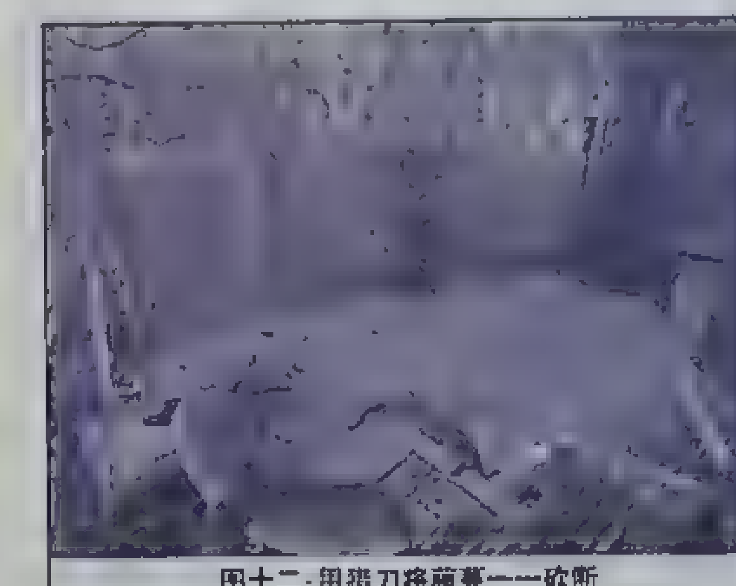
“好吧，现在也只好这么办了，那这件事就拜托你了。”

狄兰在准备外出经过“掌舵室”时，那个小女生还想往外跑，狄兰一把抓住她，说：“拜托！我们是来救你的，拜托你老实点好不好，别再给我们添麻烦了，OK？”

说话间那个女生还在不停地挣扎，可是当她抬头看了狄兰一眼后，就立刻停止了挣扎，只是呆呆地看着狄兰，狄兰将她铐在铁管上她都没有反抗，甚至她还想伸手摸狄兰的脸，就好像他们认识而且很熟一样……

狄兰吃惊地说道：“你，你要干什么？好啦！别这样……”

狄兰离开了“掌舵室”，从“甲板”来到了“港口·卸货区”，在这里的蓝色集装箱那里狄兰遇到了一条异龙，一场苦战之后，倒下的必然是那条倒霉的异龙。之后狄兰从蓝色集装箱附近的那扇门进入，来到“密林·北面连接通道”。这里的地形比较复杂，有两个浅水池和一个高台，而且这里还是一条异龙的家。利用上下台子无敌的这一特性，上上下下来来回回地将那条异龙也送回了老家。之后一路向前走，不断与速龙战斗，在通过“密林·北面连接通道1、2、3、4”后，再次来到“给水塔”。这时那扇反锁的门已经被雷吉娜打开了，狄兰从那里进入，便来到了“湿地·有毒植物地区北面”，又通过这里来到“有毒植物地区南面”。现在这两个地区已经完全被速龙占领了，这里的速龙打都打不完，小心地应付它们，一路来到“研究设施连接通道”，接着来到“设施·里庭”，将那扇被藤蔓缠住的门附近的速龙打干净后，不紧不慢地用猎刀将那些藤蔓割断（图12），进入后来到“设施·入口”。



图十二：用猎刀将藤蔓一一砍断

刚一进门就看到一群小恐龙在分食一头恐龙的尸体，看样子就是电影《侏罗纪公园II》开始时咬伤小女孩的那种恐龙啊！它们一见到狄兰，就四散逃跑了。可是狄兰还没往前走两步，就听见附近传来了一阵阵的恐龙怪叫，似乎从没听过这种叫声，还没来得及想，就有一股酸液从上面喷了下来，狄兰一闪而过，之后他才发现，自己原来已经被一群尖嘴龙包围了。还好，这种恐龙的攻击力不是很高，但是速度很高。一路大开杀戒，来到了另一面的那扇门，使用“研究设施密码卡”将门打开（图13），之后干什么就不用我说了吧？

来到“设施·连接通道”后，发现这里还有很多尖嘴龙，一路来到“机械电源室”，在那里通往“研究用房间”的门旁有一份名为“研究员记录·飞弹发射场”的文件。这里的那扇通

图十三：使用管理设施钥匙卡将门打开

往"研究用房间"的门被藤蔓缠住了，狄兰用猎刀将藤蔓割断，进门，发现这里有一个金属笼子，其中有一个还没有锁，里面还有一把金属汤勺。这里另一边的床上还放有"研究员日记·小型恐龙 COMPY"（文本4），将电脑旁边

（文本4）

研究员日记·小型恐龙 COMPY

3月20日

最近，同事们经常发现遗失一些东西，比如钢笔、手表啊什么的。可是今天，我的钢笔也不见了。

据同事说，这是最新发现的那种小型恐龙干的，好像是叫什么"小龙 COMPY"的小型恐龙，从它身上看，那似乎是一种不太厉害的小恐龙。但愿如此。

4月3日

今天，我听到一件有趣的事情。

像乌鸦等部分鸟类，是有收集发光物体的习性的，而小龙 COMPY 似乎也有相似习性。因为同事们说被偷去的物品，都是些金属制的光亮的东西。

小龙 COMPY 有着与鸟类相似的外形，说不定它还是鸟类的祖先呢。可是到现在为止，我们还没办法捉到这种敏捷的小家伙，但是，我想如果利用它的习性说不定能够抓住它

4月6日

我们利用装实验动物用的笼子，终于成功地将它抓住了。

距离一般员工移居爱德华城的日子还有不到两个星期的时间，至少在这段时间里，我们得保证设施内不能再有恐龙捣破坏才好……但愿如此吧！

的那个通气孔关闭，出门，又再次来到"联络通路"。就在狄兰正准备用"研究设施密码卡"打开尽头的那扇大门时，突然有一只小恐龙出现并将密码卡叼走了。几经周折，狄兰将小恐龙赶回刚才那个没有关着的笼子里，重新取回密码卡，并且还得到了一份"恐龙资料"。

用密码卡打开刚才那扇大门，进入"精密实验室"。在实验室里，狄兰发现这里竟然有好几个巨大的玻璃器皿，而里面装的居然是一些只有十几岁的小孩子标本！管不了那么多了，在房间尽头的桌子上找到了一份"报告书·身份不明的尸体"（文本5）和一个"启动用蓄电池"。

一路回到登陆艇，进入"掌舵室"，狄兰发现那个小女孩儿已经挣脱手铐，逃跑了。就在这时，雷吉娜走进来，她将"启动用蓄电池"拿

（文本5）

报告书·身份不明的尸体

[illegible]

走，走进另一个房间去安装蓄电池。而狄兰则来到控制台前，他发现这艘登陆艇可以停靠两个地方，分别是"爱德华城"和"湖上能源管理设施"，他将目的地设定在"湖上能源管理设施"便开船了。在路上，他们遇到了一大群蛇颈龙和翼龙的袭击，没办法，狄兰来到船尾，用船上的大型机关炮进行自卫（图14）。

图十四：在湖上与恐龙的激战

船靠岸后，雷吉娜检查电脑，发现那里有导弹发射器可以买了，二话别说掏钱买吧。雷吉娜进入基地，发现这里到处都是蛇颈龙，不过还好，有刚买的导弹发射器的帮助，很快就将那些烦人的家伙搞定了。之后在"湖上·材料放置场"的士兵尸体旁取得一份文件，阅读后才知道原来打开这里大门的密码卡就在"丛林"的泉水那里。雷吉娜一路返回登陆艇，再次回到了"丛林·密林·北侧连接通路"，并且调查了那里的那眼泉水，一片树叶飘然而

图十五：调查泉水，然后跟着树叶走，找到湖上设施钥匙卡

下，雷吉娜跟着树叶走，找到了那个"湖上设施钥匙卡"（图15）。再次回到"湖上·材料放置场"，并且在"湖上[illegible]设施"的门前使用钥匙卡（图16），在接下来的"湖上·通道

图十六：在这里使用湖上设施卡

3"那里有一个破破烂烂的铁盒子，不过现在还打不开，雷吉娜只好继续向前走了。雷吉娜进入前面的"湖上设施管理室"，在这里找到一把"箱子的钥匙"和"管理员日记·有关整理人员"的文件。这篇文件中提到，在这里的湖底似乎有一些十分恐怖的东西生存……还有，这里管理室的电梯是需要用士兵 ID 密码卡+特定密码才可以启动的，而现在雷吉娜一样也没有。没办法，雷吉娜只好从另一边的门出去，终于，雷吉娜在一个士兵的尸体前找到了那个士兵 ID 密码卡，接着，雷吉娜回到"湖上·通道3"，并且利用手头的那把"箱子的钥匙"打开那里的破箱子，发现里面有一份文件，雷吉娜仔细阅读后得到了一个四位密码。雷吉娜再次回到"管理室"，利用刚得到的密码和 ID 卡组合，打开了那个电梯（图17）。

图十七：在这里使用完整士兵 ID 后再输入刚才在铁皮盒子里得到的密码

借助电梯来到地下。先到另一面取得"管理人员笔记：电源再开动"文件，仔细阅读后得知原来这里的电源有点小毛病，极为不稳定，很容易超过负荷。雷吉娜来到电源前，开启它，发现不一会有一个终端由绿色变为红色了，没说的，雷吉娜立刻就用电磁棒将它恢复。就这样，哪一个终端红了就用电磁棒再次开启，没一会儿，全部的终端都变为蓝色了，主电

源开启成功！雷吉娜来到另一边得到潜水服，使用下面的那台电脑就可以来到水下了。

雷吉娜在水下第一次遇到了鱼龙，经过战斗雷吉娜发现这种恐龙的移动速度不是很快，而且攻击力也不是很高，很好对付。雷吉娜一路向下，来到了"湖水循环系统管理室"，雷吉娜先利用这里的电脑记录了自己的冒险经过，又购买了那里面提供的"水榴弹"，而且还在那里找到了一台机器，但是它需要"闸门操作头"才可以运转。没办法，继续向前走来到"湖底·搬运通道1"，在这里有很多的鱼龙，小心对付并且跳过那道半开的闸门，来到了"湖底·搬运通道2"，又由这里直接前往"冷却用湖水循环室"。这里是由好几层组成的，先来到对面的门前，捡起那里的恢复剂，再从那里跳上更高的台子（图18）。一路跳跃，娜找到

图十八：从这里跳上二层

了一个松动的支柱（图19），而支柱的上面又

图十九：松动的支柱

是一扇门，雷吉娜二话没说，拎起水榴弹就打向那根柱子，借助它，雷吉娜来到"湖底·搬运通道2"的第二层，先将一旁的升降机打开，跳过平台，在一个管理人员的尸体旁便找到了那个"闸门操作头"，得到操作头后，雷吉娜当然是回到"管理室"了！在那里的操作台前使用操作头，打开了那扇"冷却用水路的水闸"（图20）。之后前往那里，并在路上找到一张进入爱德华城的"城市钥匙卡"和一份有关蛇颈龙的"恐龙资料"。

雷吉娜顺着路来到"第三能源炉"，并且

图二十：在这里使用闸门操作插头

在这里遇到了一只很大的蛇颈龙，一场苦战送蛇颈龙归西。借助一层层的台子跳到最上层，并从那里的电梯直接到达了"城市前·码头"。雷吉娜刚刚从楼梯上下来，狄兰就也赶来了，与此同时，对讲机里又传来了大卫的声音：

"我是大卫，还有人活着么？"

狄兰高兴地说："哦！你也还活着啊！"

"是狄兰吗？我发现生还者了！"

"真的么？可是我这里却一无所获，你在哪里？"

可是对讲机里却没有传来说话声，只有一阵密集的枪声，之后狄兰隐隐约约的听到大卫说"爱德华城！快来！怎么又是那些家伙啊！快！"

雷吉娜赶紧用"城市密码卡"将那里的大门打开，狄兰也赶进跟着进去了。

狄兰来到"城市前·搬运道路"后发现这里原来是一群龙的家，而且还是经过修炼的更厉害的速龙！在这里通道的另一面，狄兰发现了有关火山龙的"恐龙资料"。之后便前往"城市前·器材放置区"了。在那里，狄兰遇到了一头恭候已久的异龙，身经百战的狄兰没花多长时间就将它解决掉。在这里有一台电脑，利用它记录了冒险经历，并且买到了很重要的武器"地雷枪"。之后到"搬运道路"，并且从那里的一条小路来到"湖畔1"。还没走几步，狄兰就发现在一棵树上有一个黄色的三角，这时雷吉娜也刚好来到。

"这是大卫的标记。"狄兰指着符号说。

"他准备得很周到嘛！"雷吉娜回应到。

"也许这就是他长命的原因吧，管不了那么多了，咱们就分头去找这种符号吧。"

狄兰继续向前走，来到了"湖畔2"，在这里的尽头就是"洞窟1"的入口，可是却被一块大石头挡住了，狄兰拿出地雷枪将石头打碎，进入石洞。狄兰进去以后发现这里竟然就是火山的内部，而且这里还有大量活动的岩浆！在"洞窟2"遇到了仰慕已久的火山龙，初次见面，狄兰当然是很照顾它了，用刚买的地雷枪试试吧！这家伙的背上有很硬的皮甲，而肚子却十分脆弱！找到弱点后，狄兰很快就解决了这些火山中的主人。之后狄兰一路寻找大卫的那种黄色记号，顺着记号一路跑到了"司令基地"。

在"司令基地"中，狄兰刚爬上地面，正准备与雷吉娜会合，那些该死的异龙再次出现，跑进炮塔，一炮就解决了一只，但是似乎就是打不干净，看来这里的英雄龙母亲应该学习一下计划生育了。没办法，狄兰只好和雷吉娜互相帮助通过这一地区。他们利用手头的照明弹发信号，而炮塔上的人则根据信号打击目标，经过一番周旋，两个人终于通过那里来到"司令基地·外围"。

"司令基地·外围"是一片死沉的景象，满地都是恐龙和人的尸体，狄兰先找到了一份有关三角龙的"恐龙资料"，之后又在不远处找到了一只小三角龙的尸体，就在这时一只大的成年三角龙出现了，它似乎以为狄兰和雷吉娜杀死了小三角龙，怒气冲冲地杀了过来。被逼无奈，狄兰和雷吉娜跳上一旁的吉普车夺路而逃，而那只三角龙却紧追不舍。半路上又有一只三角龙加入战斗，看来它就是小三角龙的父亲了，可是冤有头债有主，不该死的不能死，狄兰本着这一原理向三角龙发起了反攻（图21）。

图二十一：在吉普车上与三角龙的对决

好不容易摆脱了三角龙的追击，可是吉普车却翻了，雷吉娜和狄兰又掉进了数十头速龙的包围圈。就在速龙准备扑上他们时，龙群后面发生了爆炸，原来是一架直升飞机正在攻击速龙群，速龙群很快就被打散了，这时狄兰才发现驾驶飞机的就是大卫。解决了雷吉娜他们的燃眉之急后，大卫立刻就驾着飞机返回爱德华城区，那里正进行一场惨烈的战斗，双方的战士就是恐龙和当地居民。在凶狠的恐龙面前，人类即使拿着枪也显得十分弱小……

当狄兰和雷吉娜来到市区时，这里的战斗已经结束了，而剩下的只有大卫一个人，那架直升飞机也毁了……

大卫："住在这里的人就是这座城市的最后生还者了，现在，已经没有人生还了……"

狄兰："任务失败了……我们一个人也没有救出来……"

雷吉娜："不！我们还有收回'第三能量'的任务！"

大卫："别开玩笑了，现在就算收回"第三能量"的资料光盘又能怎样？回去的时空门已经被破坏了，我们连回去的办法都没有！"

雷吉娜："所以我们才需要找回资料光盘啊！如果我们找到资料的话，说不定就可以找到回去的办法呢！"

狄兰："别说了，总之我们还是分头去找找，试试看吧。"

之后三个人分头调查，狄兰先调查了吉普车旁的那具尸体，找到了关于尖嘴龙的"恐龙资料"。之后狄兰先来到那里的"杂货店"，并找到一把"居住区钥匙"和一份"店主手迹·飞弹发射计划"。从杂货店出来后，狄兰一路来到"城市·居住区"，在这里的尽头是用刚得来的钥匙，打开那里的门来到"城市·仓库街"。狄兰在那里再次遇到那只独眼龙，还好那里停着一辆坦克，狄兰跑进坦克与独眼龙周旋。好不容易，一直将坦克开到了市郊，那里的闸门正在缓缓的关上，狄兰急忙将坦克加速冲过去，用坦克把闸门卡住，而那只独眼龙也识趣地转身走了。

之后狄兰到达"城市外·高速公路"，在那里的桥边找到了一个防毒面具，可是他刚刚拿起来，就再次遭到神秘人的攻击，神秘人用枪指着狄兰的脑袋，就在这个危机的时刻，那个神秘人身后突然传来一声大叫，狄兰则趁那个神秘人分神时打掉了对方的武器。原来，那个在神秘人背后大叫的就是那个神秘少女啊！神秘人与少女纠缠在一起，少女在混乱中被推倒在地上，带着的项链掉了出来。之后神秘人转身扑向狄兰，结果却摔到了桥下面。等狄兰回过神来时，那个少女已经不见了。狄兰捡起她掉下来的项链……这时雷吉娜赶来了，她发现狄兰拿着项链，而且看起来有点激动……

雷吉娜："这里发生了什么事？"

狄兰并没有回答雷吉娜，只是自言自语道："这个是……我妹妹的……我已经死去的妹妹的项链……"

"妹妹？"雷吉娜不解的问。

狄兰："哦……不……，这不可能！可是这实在是太象了！"

雷吉娜："那是怎么回事？"

"我有个妹妹，那已经是我入伍以前的事了。当时我可以[illegible]个人，有天，[illegible]我家，将我妹妹[illegible]……"说到这里狄兰明显地伤感了，"我的妹妹[illegible]……那之后我入伍了，为的就是可以让我自己变得[illegible]，让我自己[illegible]……"

雷吉娜认真地听着狄兰诉说以前的往事，说道："现在不管怎样，我们还是先回船上吧！现在留在这里也无济于事啊！"

狄兰也很快恢复过来，说道："我在这里找到了一个防毒面具，有了这个应该就可以通过丛林里的那段[illegible]区域了，好吧，咱们走！"

狄兰与雷吉娜回到登陆艇，而刚才掉下桥的那个神秘人的眼睛却突然亮起了红光……

狄兰将防毒面具交给雷吉娜，在登陆艇靠岸后，雷吉娜一路经过"港口·吊桥"、"密林·南面通道1"、"密林·南面通道2"来到了"湿地·有毒植物地区"的南段，并从那里的拐角处来到那里的剧毒区域。因为那里有剧毒，所以就像死一样的静寂。雷吉娜一路前行来到那里的"资料管理室"，调查那里的电脑找到"第三能源资料光盘"，又在另一台电脑前找到了关于超霸恐龙的"恐龙资料"，就资料里面写的看来，实在是让人很难相信世界上还有这种生物存在！回到"发射场·前地区"时，那只该死的独眼霸王龙再次出现了！就在它准备扑向雷吉娜时，它又突然停住了……似乎它感到附近还有什么可怕的生物存在。就在这时那只令人不敢相信的超霸恐龙出现了！它的身体比那只霸王龙还要大！而那只霸王龙似乎并不害怕它，它直接冲上去对超霸恐龙进行攻击了，而雷吉娜可没有心情看着两个巨无霸打架，返回了"资料管理室"。那只霸王龙似乎的确不是超霸恐龙的对手，没一会儿它就成了超霸恐龙的盘中餐了。

回到"资料管理室"后，雷吉娜正被刚才发生的事件搞得魂不守舍，忽然门开了，原来是狄兰。

雷吉娜："狄兰，你吓到我了！……我已经找到资料光盘了。"

"那我们就赶快离开这个鬼地方吧，我这就去把船开来。"

这时，房间猛烈的震动起来了……

狄兰："还是那个独眼的家伙？它怎么还没走啊？"

"不！不是那个独眼龙了，是个更加麻烦的家伙。"

这是房间里响起了广播："确定飞弹发射装置受到攻击，现在开始进入紧急应急状态……"

[illegible]门也打开了。广播[illegible]："飞弹将于1分钟后发射，[illegible]到安全地区……"

雷吉娜："哎！天啊！电脑启动了错误的程序！"

狄兰："这下麻烦大了……你知道控制开关在哪里么？"

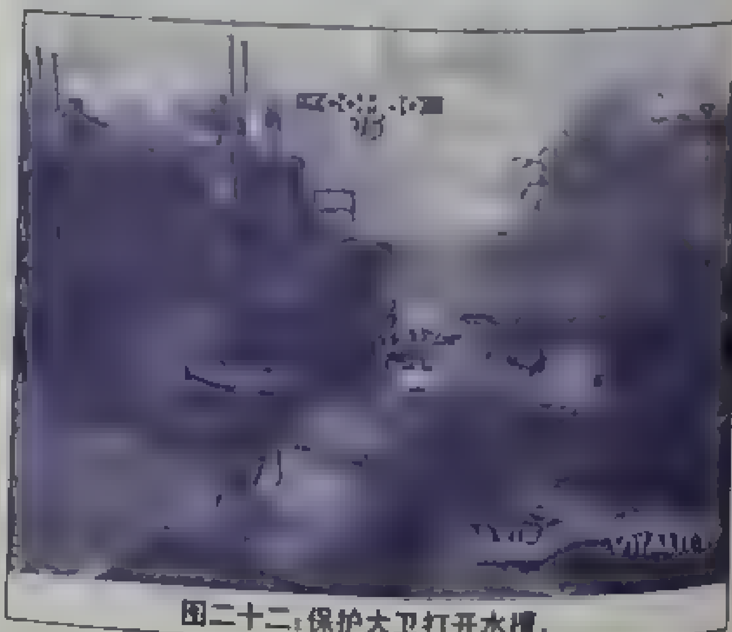
"应该是在飞弹的弹头上吧，我会解决的，你先回船上吧！"

"OK，小心点。"

雷吉娜走进房间内的升降机来到了"飞弹室"，在"飞弹室"里有一颗巨大的飞弹，也就是资料里提及的"第三能源飞弹"吧！雷吉娜知道现在只需要爬到飞弹的弹头附近，再将飞弹的发射命令解除就好了。可是事实并非如此简单，因为那只该死的超霸恐龙也出现了，没办法，雷吉娜只好用"飞弹室"内用来给飞弹添加燃料的装置喷出可燃气体，再用电磁棒点燃将超霸恐龙暂时击退。可是也正因为这一举动，雷吉娜触发了这里的安全系统。现在的雷吉娜只有十分钟来解决那只该死的恐龙，这里有两个气体喷射装置，但是不能连续使用，使用一次以后就必须等一段时间。所以雷吉娜要充分利用这两个喷射装置将超霸恐龙烧昏。

可是时间不多了，那个该死的电源又短路了，雷吉娜只好尽快用电磁棒解决那里的电源短路问题。雷吉娜以自己最快的速度利用升降机来到飞弹的顶部，先走到尽头将飞弹的盖子打开，再到弹头前经过一番设置，将发射命令取消了。

可是正在雷吉娜准备离开时那只超霸恐龙再次醒来！它向雷吉娜发起了猛烈的进攻，还摧毁了飞弹的发射架，飞弹倒下来了，发射室里一片火海……雷吉娜从"发射管制室"出去，经过"后门连接通道1"和"后门连接通道2"来到了"发射场后门"。这时狄兰和大卫正在那里焦急地等待着她。



图二十二：保护大卫打开水槽。

三个人开着船往河的下游走，但是途中被一个水闸挡住了。雷吉娜看到在离河岸不远的地方有一个手动的大阀门，大卫决定和狄兰去解决阀门的问题，用以抬高水位，使船通过。在大卫扳大阀门时，狄兰就在不远处的高台上监视是否有恐龙袭击大卫。果然，这里是速龙的巢穴，这里不停地有速龙向大卫发起进攻，狄兰可不能看热闹，他拿起手边的枪，帮助大卫解围（图22）。不一会，我们的大力士大卫将阀门打开了，可是就在二人准备回船时，一头异龙突然出现，两人虽然都躲过了异龙的第一击，但狄兰在起身的时候被异龙一口咬住，还好大卫用火箭筒帮助狄兰解围，可是那只异龙似乎并没有受伤，怎么大卫的火箭筒老是不顶用啊！就在异龙准备再次扑向狄兰时，大卫奋力将狄兰推到水中，而他自己则被异龙一口咬住……刚刚赶来的雷吉娜不忍心再看下去这里发生的事……

被推到河里的狄兰被水冲到一个陌生的地方，当他爬上岸时，那个神秘的小女生再次出现了。

"你……"狄兰似乎觉得那个女孩子要说什么，就停止了讲话。

"家……家……"少女努力想说出"家"这个字。

狄兰："什么？你想说什么？"

"我……我家……"

"我听不太懂你说什么……你是让我跟着你对么？"狄兰说道，那个少女点了点头。

接下了狄兰要暂时保护少女并与她一起行动。在这个区域，少女会不断往前走，但是当她感到有恐龙出现时，就会停下来，等狄兰把恐龙都打死了才肯继续往前走。没一会儿，他们就来到了"设施前区域"。刚进去那个少女就跑进建筑物内部去了，这时会有很多速龙出现对狄兰发起进攻。狄兰跟着少女想跑进建筑，可是那里却出现了好几道防护激光，不能进入了。没办法，狄兰只好一边消灭速龙，一边将四周的四种颜色的电源开关关掉。做完之后，狄兰来到入口处，关闭控制台上的开关，进入"设施·入口"。

在"设施"的入口处，狄兰找到了一份"管理人遗书"（文本6）。狄兰怀着没法说清的心情穿过"管理人房间"来到"试验大厅"。那个少女正在那里操作电脑，少女看到狄兰来了就输入了一些指令，之后大厅中央出现了一个3D全息影像。

"欢迎你，狄兰中尉。"

狄兰："这是全息影像么？你为什么会知道我的名字啊？"

（文本6）

管理人遗书

2009年

在南海小国波尔几尼亚发生的第一次"失控"是一切噩梦的开始。

在频路之际产生的时空裂痕，使白垩纪之后的所有历史进程产生了微妙的偏差。

为了确定那影响，我们进行了几次全球规模的模拟白垩纪以后生物史的实验。

其结论是令人绝望的

"偏差"不但对以恐龙为首的所有生态系统造成了破坏，而且对于地球史也带来了巨大的影响。

这个"偏差"所造成的历史就是人类不会诞生。

于是我们将白垩纪的生物通过"时空门"，送到有相似环境的遥远的未来。而在危机过后，再将它们送回原来的世界。

我们把这个计划称之为《诺亚方舟计划》。

这个计划，是我们人类仅存的对于"诞生"最后的希望。

我们希望这个计划能够得以成功。

WAPP中央委员会

"没时间说清楚了，你冷静地听我说，在2055年8月10日，诺亚方舟计划终于出现了。"

狄兰："2055年？……那是怎么回事啊？"

"我们将白垩纪时期的恐龙捕获，运送到300万年后的这个世界……"

"什么？300万年后?! 那么……"狄兰看了看一旁的少女，"那么，你是……"

"可是当任务结束，回归现代时发生了意外……时空门消失了，我们留在了这个时代。"

狄兰："那么说这里是未来?!"

"在恐龙支配的世界，我们人类是没有可能活下来的，我们尽力使时空门复原，可是，一切都已经太迟了……我的妻子朱莉亚（Julia）被恐龙所……还有我的爱女……也受到了致命的重伤……我的爱女……波拉……"少女听到"波拉"（Pora）这个名字后转身望向投影在墙壁上的画面，狄兰也注意到画面了照片上的女孩，正是那名少女。

狄兰："波拉……这是你的名字吗？"

少女缓缓地张开口，艰难地吐出了两个字："爸爸……"同时，波拉伸手指向墙上画面，似乎想告诉狄兰正在显示的那个男人就是她的爸爸。

"我的任务，就是保护这个镇上的人们，我将受了重伤的孩子们放入生命维持系统让他们进入冬眠状态。"

听到这里，狄兰想起了在精密实验室里看到的景象……

"拜托你，拜托你救救这些孩子。最后我来自我介绍一下吧，我是隶属于陆军特殊部队TRAT的狄兰·莫滕（Dylan Morton）上校。"

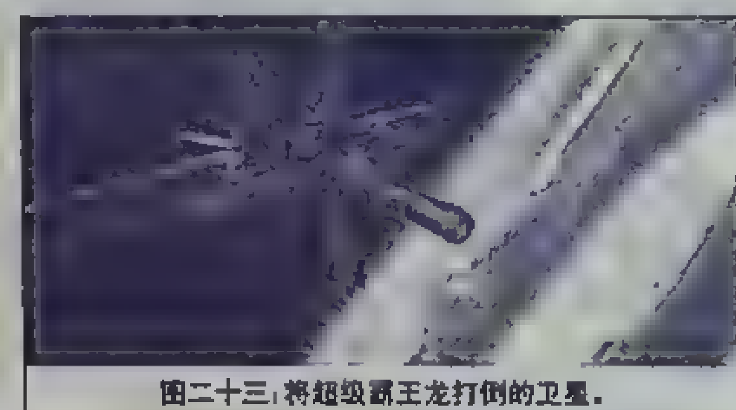
"什么？怎么会？你就是我？未来的我？……那么她就是我的……"

波拉依旧只是缓缓地吐出两个字："爸爸。"

"差不多是时候了……在这扇门的另一边有一个时空门，你们用这个应该可以回到你们的那个世界的。不过，那个时空门还处于实验阶段，只能使用一次……能说的就这么多了，代我问候雷吉娜，谢谢。"声音与影象同时消失了……

看完影像，狄兰和波拉便一同来到"巨大生物传送室"，正当两人准备进入时空门开发实验室时，地面突然一阵震动，同时强制自动爆破装置也启动了。与此同时，波拉突然受到神秘人的袭击，狄兰迅速抽出猎刀，替波拉挡住攻击。波拉则趁机跑进时空门开发实验室，狄兰和神秘人扭打起来，但他们很快就停止了……因为超霸恐龙居然也来到了传送室中！狄兰转身就跑。因为基本上没有什么武器能对付超霸恐龙。狄兰不停往前跑，在毫不犹豫地跑过一座桥后，狄兰来到一个军事卫星系统前，但是这个系统尚未启动。狄兰先往左跑，在最左边装置上确认卫星的攻击目标；之后再往右跑，在最右边的装置上设定攻击位置。在此期间超霸恐龙会不断攻击狄兰，不过只要有足够的恢复剂，是能够撑到返回操作卫星系统的控制台前的……

在轨道上的军事卫星上发射出一道强烈的激光（图23），虽说超霸恐龙十分强大，但



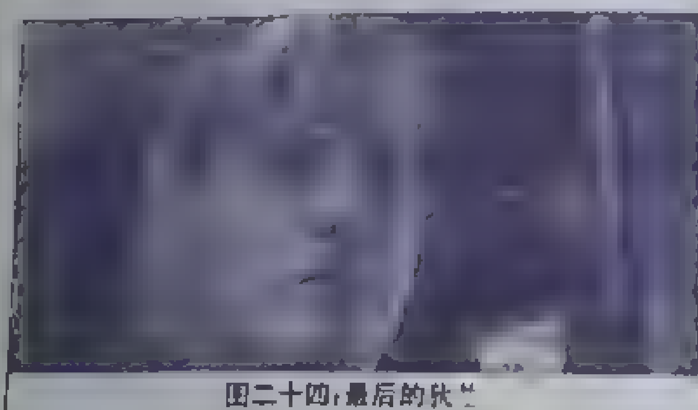
图二十三：将超级霸王龙打倒的卫星。

毕竟还是肉和骨头组成的。等狄兰回过头来观察形势时，那只巨大的恐龙已经变成一堆巨大的肉酱了……现在战斗虽然已经结束，可是倒计时还是在进行。狄兰马上进入了"时空门开发实验室"，波拉正等着他呢。狄兰打开了时空门的启动装置，雷吉娜也及时赶到。然而就在这时，因为地面巨大的震动使室内的一台仪器倒了下来，压住了波拉的腿，狄兰和雷吉娜怎么也无法将仪器移开。而时空门已经开始运作，周围的时空已经开始扭曲。

雷吉娜："狄兰，你还等什么？你现在不走就永远不可能离开这里了！"

狄兰看着波拉，作出了一个决定……

狄兰："雷吉娜，时空门已经开始运作，你个人回去吧，我不能丢下波拉不管！"（图21）


图二十四：最后的狄兰

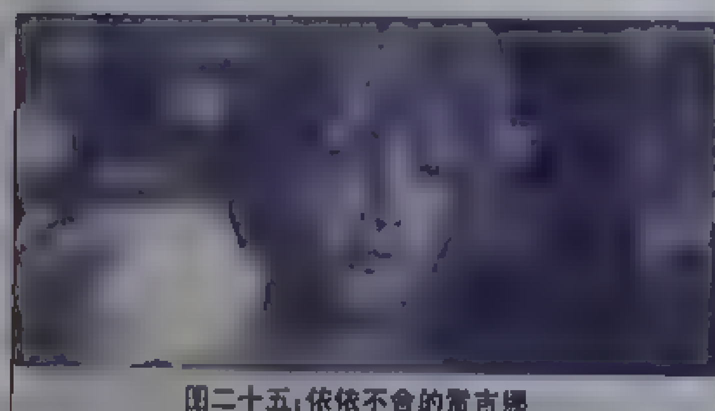
雷吉娜当然无法理解狄兰所做的决定："你疯了吗?！"

狄兰知道自己现在没有时间将整个事件解释给雷吉娜听，只是说："你走吧，第三能源的资料光盘你拿好了么？"

雷吉娜将资料拿了出来给狄兰看了看。

"就是为了这个，雷吉娜，我们可能并不了解这张光盘会给人类甚至地球带来什么，我只是希望这张光盘会真的带来希望！"狄兰说道。"回到我们的时代，分析这些资料，然后制造出一个完美的时空门来救我们！"

"……我明白了，我一定会做到的，我答应你。"（图25）


图二十五：依依不舍的雷吉娜

狄兰和雷吉娜互敬军礼，双方都知道这可能就是永别，不过对于同是军人的他们来说，这样做胜过一切……

雷吉娜："不要忘了……你还欠我一份人情呢……"

狄兰："我会记住的……你赶快走吧！"

雷吉娜在进入时空门前，回头望了望狄兰和波拉，她相信无论是她，或是狄兰的承诺，都是能够实现的，一定会的！这时，倒在巨大生物传送室的神秘人的眼睛再次发出红光……

5、4、3、2、1……

正当狄兰准备用身体做盾牌为波拉挡住上方砸下的仪器时，自爆开始了……

THE END……■

战术要点 DINO CRISIS 2



在《恐龙危机Ⅱ》中，雷吉娜（Regina）面对的是一群群凶残的肉食恐龙，所以，要想顺利地让雷吉娜逃出白垩纪地狱，就必须练就一身硬本领，下面就是杀敌秘籍！

雷吉娜需要杀多多的恐龙来解决弹药、装备、医疗补给和必要道具所需的金钱点数，所以，我们就要少花钱、多办事。而最好的办法就是连击。YES！因为二代在进攻系统上有一个质的飞跃，那就是可以一边移动一边进攻，我们可以充分利用这点，来达到更多的连击效果！特别是在丛林中，那里有打不完的速龙，我们可以一边向下一个地点移动，一边开枪，一般来说，都会有一个恐龙在交接画面的地方等着我们的光临，所以……哼哼……

虽然我们的视角被游戏限制住，但是我们还可以通过声音来判断前方是否还有恐龙，这对我们的生命值的保护很有帮助，所以不要在打游戏的时候一味往前冲，那不是英雄，那只会送死，我们需要的是智慧英雄！

速龙

用大面积攻击的散弹枪，因为其速度快，攻击力又高，所以不必和它兜圈子，听见它的脚步声就开枪，一般来说，因为其是成群出现，所以命中率会很高，也很好形成连击，是一种很好挣金钱点数的恐龙！

翼 龙

这是一种在天上成群出现的肉食恐龙，它不会直接用牙齿来咬我们，因为它没有牙:) 不过，它像老鹰一样的那种俯冲会对我们的游戏人物造成很大的伤害，而且它还很灵活，并不容易击中，所以，我并不建议大家用它来挣金钱点数，还是躲开为妙，要点就是不要在一个地点停留太长时间。

尖嘴龙

这种恐龙很好对付的啦！体积小，HP也少，攻击力也不大，基本上就是一枪一个，分数也不是很高，拿它们过过枪瘾吧！移动靶射击练习而已！但是——一定要注意它喷出的酸水啊！记得《侏罗纪公园》中的那个胖子么？就是葬身这种酸水啊！小心为妙……

蛇颈龙

这种家伙真的不知道为什么还会生存，移动的很慢，攻击力又低，哎大家应该不会因为它们而头痛吧？不过，在水底反应炉的那只蛇颈龙确实不好对付，建议大家用水手榴弹尽快解决它！方法就是找一个可以看见它的死角，而它又只可以从一个方向来对我们进行攻击，哈！看见就发射水手榴弹，好好教训教训它！

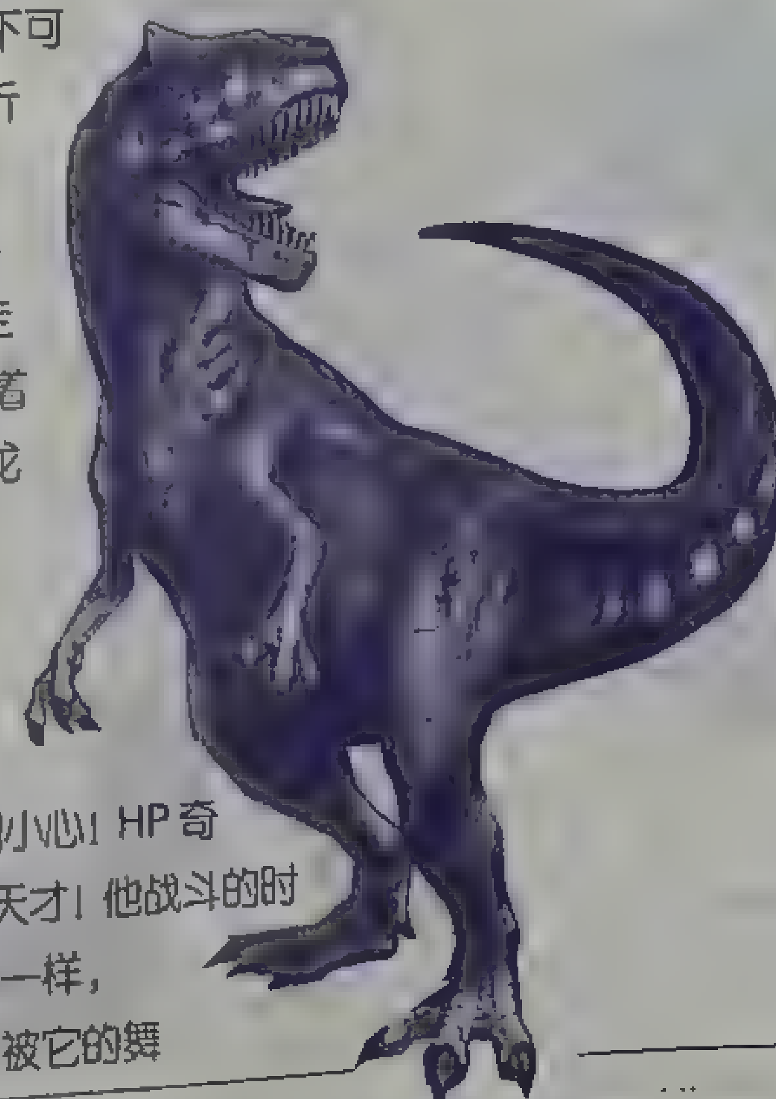
鱼龙

这种龙也很好对付，就用那只无限子弹的水枪就可以一一解决了，但是一定要注意一些角落，它很可能从那种小角落里冲出来咬你一口！

火山龙

这家伙就像穿了防弹衣一样，我怎么教训它都不听，不过一次因为老师我的地雷枪不小心走火，把这个顽固不化的家伙打翻在地，咦?我发现它的肚皮好白啊！就不又不小心把我的散弹枪走火了，这一下可不得了，我的火山龙学生居然可以听懂我说的话了！乖乖的趴在地上不再起来了！那以后每当我看到火山龙学生，我的地雷枪不知怎么的，老是走火，它走火也就罢了，小手枪也会跟着凑热闹，就为这个，老师我落得个"龙龙杀手"的称号"O"

异龙



很难对付的角色啊！大家要特别小心！HP奇高！攻击力也不小，而且还是个战斗天才！他战斗的时候，还可以看到它跳来跳去，像跳舞一样，跳一会跳一会就扑上来！大家千万别被它的舞蹈诱惑住，切忌！对付这种恐龙没别的好办法，只有一种很赖皮的招数，那就是利用上下梯子的无敌时间：先爬上梯子，等一会儿，等它也跳上来，当它刚上来的时候，是不会对我们进行攻击的，而我们则可以给它进行子弹教育，但是人都有逆反心理，不可以一次灌输太多的东西，恐龙也一样，我们就教育它一下就下梯子，在下面等它自己送上门来让我们给它"补课"，就这样往返，不一会儿，就可以送它去天堂进修了！我么则可以得到8000的金钱点数！哈哈！有钱的学生啊！

霸王龙



强者啊！打不死的！那还不跑？见了就跑那才是你应该做的！别自找麻烦。不过在乘坦克逃跑时，我们还是要有战术的！先把你的炮筒转向后方，然后向前开车，看看啊！你的龙龙表弟会从后面追来的！还等什么？给它一颗炮弹尝尝！然后趁着它晕倒的机会，向前跑，就这样循环……

超霸恐龙

霸王龙我们都打不死，那超霸恐龙更是这样啊！在飞弹发射场，不是有两个气体阀门么?先打开一个，站在 那里等着它的光临，一走进就开枪！点燃迎接它的烟火！让它唱唱什么叫火烧恐龙嘴！然后再趁它品尝"美味"的时间跑到另外一个阀门，打开……

在最后的决战中，我们可没有焰火来迷住它了，不过还好，有天上的卫星帮忙，切记！在刚进门的时候不是有一座桥么？不要犹豫冲过去！否则就死定了！别的就没什么了，打不打得开卫星，那就看你们的造化了！

战术已经讲完了，下课！



《武林群侠传》是河洛工作室成名作《金庸群侠传》的续篇，这个系列以其首创的开放式多线剧情赢得无数玩家喜爱，实乃国产武侠RPG代表作之一。由于游戏繁多的任务以及特殊的修炼方式，想要写出一份完全攻略几乎是不可能的，比如说琴艺修炼中需要听四段曲子再找出一个符合条件的（答案随机），这点恐怕就很难用书面表达出来。因此下面的攻略只是尽可能多地为大家提供提示，希望能对各位大虾的攻关有所帮助。

【一】悟性培养篇

在洛阳与古月轩分手后，剩下四个时辰就由玩家自己支配，赚钱、睡觉各人随意。游戏将考察你在这四个时辰里的表现，决定你的一项重要属性值——悟性的高低。如果想未来有更好发展，最好还是完成所有任务，赚足40000两银子。

悟性转换公式：所有属性值总和（不含道德值）/25+身上的银钱数/700 = 悟性初值。

这一阶段的任务如下：

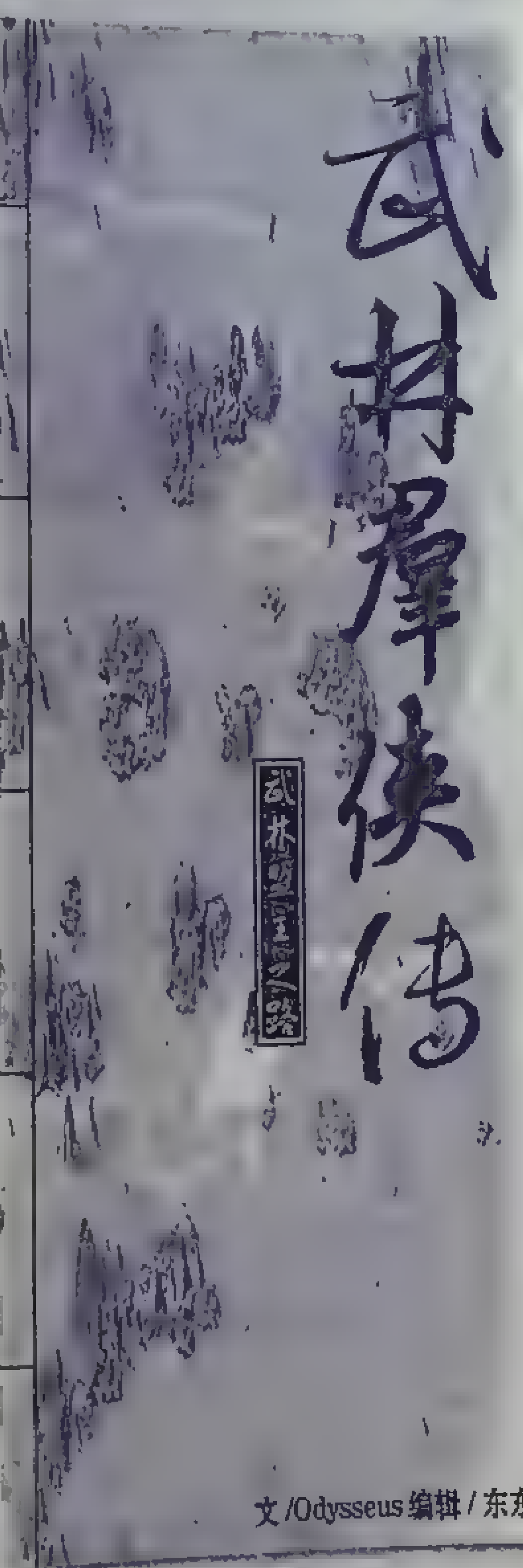
①在茶馆同徐子易讲话，了解游戏中的处事方法。听他讲解茶经后提升茶道。在茶馆中连续把所有茶喝两遍，他会送你一件茶具：玉兰花六瓣壶。

②出茶馆直奔赌场，里面猎人大哥输得只剩50钱，选择帮他赢回300钱本钱，利用S/L大法，运气再背的人也行。城外村落遇到他，他会赠送黄桦弓一把和200支箭枝，并进行打猎小游戏。最好能打到熊。在猎人到达树林，挖矿老伯进入矿洞后，他们还会传授相关技能。因为他们走路很慢，所以早点完成这个任务，好让他们有时间走到工作地点。

③市集有卖豆腐脑的小白哥，去那里尝尝他的手艺（点击桌子）。然后找到药店正对巷子的第一间房，里面小白的娘叫你帮忙把营养鸡汤送给小白，完成后道德+2。回到小白的铺子，他为了孝敬母亲又拜托未明到客栈二厨子那订一道私房菜。午时之后（含午时）去厨房就可以看见二厨子，他说还差一味黄精，去森林挖得交给他，再通知小白一声即可完成此任务。

④酒馆（不是客栈）旁边房中有一小孩下象棋，说话间透露近日父亲买的檀木象棋丢了。出去来到野球门戏台前，左边一小孩的手不时会伸进旁人荷包中，小偷就是他。耐心点抓他，来个人赃俱获才能发展剧情，或者干脆一直点击他也行，成功后眼功+12。将檀木象棋还给下棋小孩，得到《橘中秘》并加棋艺。午时再回来一趟，小孩会考你十诀第四是什么，答案为：弃子争先。

⑤茶馆隔壁为伽蓝斋，可以购买佛像、佛经等物品，把两种香和金刚经买下。进入白马寺，见两人因为一点小事争吵，年轻气盛的末明也牵扯其中，琴声响起后三人回复平静。寻音至最北端见到仙音，一番话后加音乐属性。



文/Odysseus 编辑/东东

白马旁嬉戏的两个小孩都要对话，答出踢毽子者的十六个谜语后（4组题答案全是1、2、3、4的选择顺序），悟性+3。跳绳者告诉末明厨房大厨是他父亲。

进入佛堂前听江瑜向灵相大师问禅，悟性+7。在佛堂中上两次香可以许愿，选1运气+80、选2各项指标+20、选3魄力+80、选4悟性+20。

⑥再次来到客栈，叫一份他们的招牌菜。吃饭间和武当方云华有两种答话方式，傲气会增加西门峰好感，恭敬则反之。吃完道口烧鸡，进厨房向大厨子道出四绝，经他传授道口烧鸡烧制方法。

⑦洛阳城北门出口（通往森林的）附近是书生李徽之的房间，他有午时以诗会友的习惯，末明对出十首诗可得米芾《蜀素帖》摹本。

之后去市集中的书画铺对话得松风阁诗摹本，再回李徽之处完成任务。注意他家门口是北丑一族，买了提示后会降悟性。对诗为：

一点草一点露，一个人一片天；
一时劝人以口，百世劝人以书；
一门父子三词客，千古文章四大家；
一粒米中藏世界，半边锅内煮乾坤；
一双冷眼看世人，满腔热血酬知己；
三间东倒西歪屋，一个千锤百炼人；
世事洞明皆学问，人情练达即文章；
交友须带三分侠气，做人要存一点素心；
千古文章双管笔，四时风雅一篇诗；
天若有情天亦老，月如无恨月常圆。

⑧巳时去野球门戏台，八卦门的九转连环刀商仲仁也在此处，对话后选正直的选项加道德，并且可以反复对话……（BUG？）同野球门齐老对话后会有三次猜拳机会，最好三次全胜，可加眼功。

⑨其他还有一些任务比较短小，就一并写出来。

A、一次卖给鱼铺6条以上虹鲤，大娘会给末明10条红虫，至于在哪里钓虹鲤请参见后面钓鱼图。

B、还记得进城时看见的主仆二人么？等他们到书画铺对话可加绘画。

C、在酒店买到即墨老酒，送给城外渔叟，他会传授一些钓鱼经验。

D、听城外种花老伯讲话，加花卉技能。

E、午时去酒店厨房，大婶需要虹鲤，给她后习得：酒煎黄河鲤鱼。

G、听古董店老板讲话加鉴定。

H、采到铜矿后找武器店大叔，学会制造短剑。

G、将熊掌卖给肉铺，全城称赞你是打熊英雄。

除了任务以外，在下再传授一点经验，免得诸位和我一样，第一次玩得了个江湖排名297（据说还有位299的倒数第一:）。

有钱后要四处买东西，争取把东西全部买下来，比如说伽蓝斋的佛像，当铺里的旧东西

等。这样鉴定技能应该能接近60,先喝醉了或许效果更好(酒也要多喝,提升喝酒技能),然后就开始鉴定旧物,随机能识别出3到4件贵重物品,除了含“金”字的以外都拿去卖。要是有很多银子,可以买下古董店所有物品,这样连旧画也能鉴定出来,可惜这里的画都是些没用的。

【二】技能训练篇

除了完成任务提高悟性以外,还必须进行一系列技能训练。推荐优先把铁匠技能练满,然后钓到所有种类的鱼,最后打猎提升轻功,至于采药,除了完成任务必须的以外,不必忙于练习,将来还有机会。

①挖矿,就是敲地鼠,但是不能敲到母地鼠,如果出来蛇要狠狠打,否则被咬中会减少体力。宝藏出现的条件是:在一次挖矿中没有打中母地鼠的前提下,累积分数超过30分,则有1/100的机会出现宝藏,但运气值和铁匠技能会影响这个几率。宝藏一般都是银两、字帖等,也会出现绿漪琴、龙渊剑等厉害武器,更有甚者都挖出来射雕弩(这简直是·#$%#$……)!!所以在挖矿的时候一定要挖出来宝藏,不仅有好东西,还可大幅提升技能,没挖出来就LOAD。

另外这个游戏对配置要求很高,据说拿到上G频率的CPU上才有好的表现,否则挥动铲子很慢,但时间减少速度不变,我等穷人还是用变速齿轮好了(我曾试过在铁匠、运气100的情况下挖矿50次没有出现宝藏……残念)。

矿产种类列表

初期	铁矿	1分	2钱
技能20	铜矿	3分	10钱
技能50	红晶矿	5分	200钱
技能60	黑晶矿	7分	300钱
技能70	蓝晶矿	9分	400钱
技能80	白晶矿	11分	500钱

②钓鱼,按照鱼叟的说法是一拉一放,且放的时间不能太少。我的经验也是一拉一放,但拉要拉到不能上升时,放却只能是不到半秒钟,这样钓鱼很快的,虹鲤弄上来7、8条不成问题。有五种鱼,鲤鱼、草鱼、青鱼、虹鲤和神鱼,需要技能见下表,钓鱼地点见附图1。

鱼种类列表

鲤鱼	A钓点	蚯蚓	55钱	无
草鱼	B钓点	蚯蚓	30钱	无
青鱼	C钓点	蚯蚓	65钱	[illegible]
虹鲤	D钓点	红虫	300钱	[illegible]
神鱼	E钓点	蚯蚓	500钱	[illegible]



③打猎,如果帮猎人大哥赢回本钱,他就会一直在旁边指点怎么打猎,还会送你黄桦弓和一些箭。可打到的猎物见下表,这里要说明的是,鹿茸、蛇胆这样的东西不是随便能打出来的,只有你的打猎技能提高后才有可能解剖出来。打熊要照着圈定的弱点打,动作要快,否则会被它攻击。一旦被动物打中,狩猎时间会减少。另外如果打猎得分超过330,则猎物翻倍(蛇胆、熊掌不要全卖了,以后两个任务要用到)。

猎物种类列表

兔子	3分	可获得兔子肉
野猪	3分	可获得野猪肉
鹿	3分	可获得鹿茸
蛇	3分	可获得蛇肉、蛇胆
雁	远9分 中7分 近5分	可获得雁肉
熊	50分	可获得熊掌、熊胆;技能30以上,累积150分以上出现

④采药,这个没什么技巧,完全凭运气,哪怕你技能100也不能想采什么采到什么。只是根据技能不同,一次能采的草药种类和采药数量有所变化。如果一次能采全8种草药,医术会立即升为100。另外要是以后想学习医术炼丹,那么这些药最好都留着一些。

采药状况列表

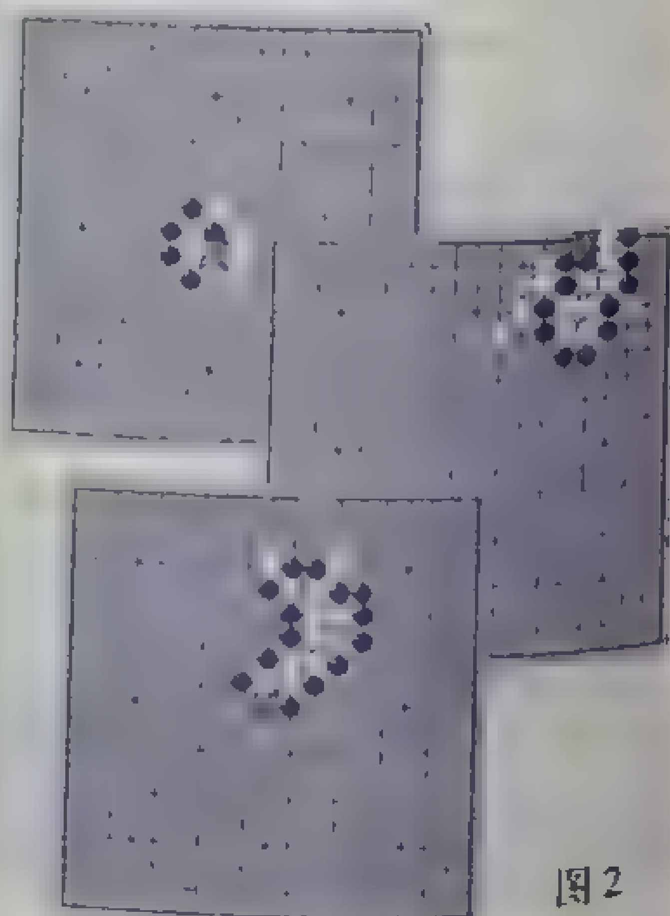
[illegible]	可选择3种草药
技能10	可选择4种草药
技能30	可选择5种草药
技能50	可选择6种草药
技能70	可选择7种草药
技能90	可选择8种草药
技能100	可选择9种草药
[illegible]	获得1份草药
技能50	获得2份草药
技能80	获得3份草药
技能100	获得4份草药

终于到了申时,东方未明也赚了不少钱,来到酒馆,见到古月轩后,叫来酒菜。正待细说经历,哪知道酒中被下毒,未明痛得昏死过去,此时古月轩的师叔玄冥子现身,原来他本想看古月轩的师父无暇子能不能解他的新毒,打算拿古做实验,没想到未明却做了替死鬼。古月轩只好将未明带到逍遥谷找师父想办法(此时会根据初期表现决定未明的悟性)……

【三】养成锻炼篇

游戏真正复杂的地方就是养成锻炼部分了,需要讨好师父师兄,练习武功技艺,触发分支剧情,追求六位佳丽(游戏是这么说的,可那人像实在不可恭维)……除非你是S/L狂或者修改狂,想要做到十全十美是不可能的。一句话:“找到目标,专心致志”。下面先将所有主线事件表列出来,后面会有任务详细介绍,与朋友发展的剧情将另行详述。

第一部分:简略流程


图2

◆第一年

九月上旬　被送到逍遥谷后第一次醒来,见过无暇子。

九月下旬　古月轩送来自制丹药,答应服用后有50%机会提高体力,同样也会有50%机会降低体力,如拒绝则降低友好度。

九月底　听逍遥子弹琴,然后有五音宫商角徵羽考验。

十月上旬　身体好了一些,散步中看见逍遥子下棋,学习围棋一些常识,最后有考验,详见附图2。

十月中旬　散步中到后山,看见仆人老胡打铁,身体好后可来学习打铁方法。

十月下旬　来到花园,认识3种花,详见附图3,听逍遥子对花唱歌。

含笑花

仙人掌花

虞美人

十一月初　此时身体好了,但留下来拜师学艺。前面如通过考验,此处顺利通过。否则,要经过琴、棋、花三项考验方能拜师成功,失败的话出谷被误射致死,游戏结束。拜师后可以开始打杂,建议选择下厨,可以提高所有人好感。

十一月中旬　得到师父的针灸图,被提醒要认真记住(对后面神医那挺重要)。

十一月下旬　看见谷内一人被点穴(实为二师兄),点对巨阙穴才能解开,成功后提高与荆棘友好度。

十一月底　无暇子传授基本功以及逍遥心法。

◆第二年

一月初　今天是新年,无暇子将根据平常表现和友好度发红包。

一月上旬　无暇子传授武功,可选择拳、掌、指、腿任一。

二月初　无暇子传授武功,可选择刀、剑、棍任一。

四月初　从今天开始终于可以四处活动。

四月上旬　玄冥子来到逍遥谷,选求教武功以后可学习毒功,赶走他可提升道德和无暇子好感。

四月下旬　被古月轩拉着出去走走,遇见捕熊反被咬的神医。有弓箭可射杀熊,否则古会杀之。

五月初　由于老胡回家过节,由未明下厨,以后每年端午还要换着花样烧菜吃。

六月初　听说少年英雄会一事,逍遥派竞争者为荆棘和未明。

七月上旬　七夕无人探访,来到河边自杀(这反应激烈了点……),后听琴声认识仙音。考验为春夏秋冬四曲。

八月中旬　中秋赏月,被问及月饼由来,答案是“推翻前朝的暗号”,得无暇子的芙蓉月饼(加体力)。

九月上旬　江天雄之子江瑜送请贴,下月江天雄做寿。

十月上旬　三师兄弟去洛阳送贺礼:鹰形金冠。这是第二次来到洛阳,引发和“小燕子”史燕的剧情(参看详细情节①)。

十一月上旬　和大师兄出门闲逛,古月轩救下华山曹莓华。

十二月初　少年英雄会开始,和无暇子友好度高的话,可以参加(参看详细情节②)。

◆第三年

一月　又是一年春节,师父发红包。

二月初　随丹青、书生去杭州帮师父带湖笔徽墨(参看详细情节③)。

三月初　华山曹莓华来逍遥谷谢恩,看出二师兄对她有好感。

四月初　之前碰到花翁得种子可参加牡丹花会。

五月初　师父派遣未明到成都为年祺送菜刀(参看详细情节④)。

七月中旬　古月轩得师父令扫荡黑风寨,和古友好度高的话可同去(参看详细情节⑤)。

八月中旬　中秋赏月对诗,可得《祭侄文稿》。依次为:

A、志异证诛,三让两家天下;功同开创,一坏万古江南。

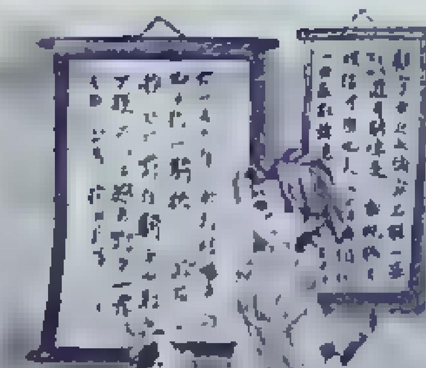
B、壮士奋挥椎,报韩已落秦山胆;大王烦借箸,荣汉终函项羽头。

C、几根傲骨头,撑持天地。两个饿肚腹,包罗古今。

九月初　上青城山当掌门比武见证人(参看详细情节⑥)。

十二月初　如果友好度高,荆棘会找未明上乐山夺佛剑魔刀,选择去并击败众人后可得太乙剑和太刀。







◆第四年

一月初　今年春节师父同门下三弟子过招,基本上输赢没什么影响。

六月初　武当掌门五十大寿(参看详细情节⑦)。

◆第五年

一月初　春节得红包。

五月初　端午节做菜。

七月下旬　帮师父上少林送东西,见天王逃出(参看详细情节⑧)。

七月底　见荆棘受玄冥子挑拨和古月轩大打出手,后叛离师门加入天龙教。无暇子气得心病复发,要求未明和古一个月内寻求各门派支持,于9月初9在华山召开武林大会。这里可选择加入天龙教。

第二部分:详细情节

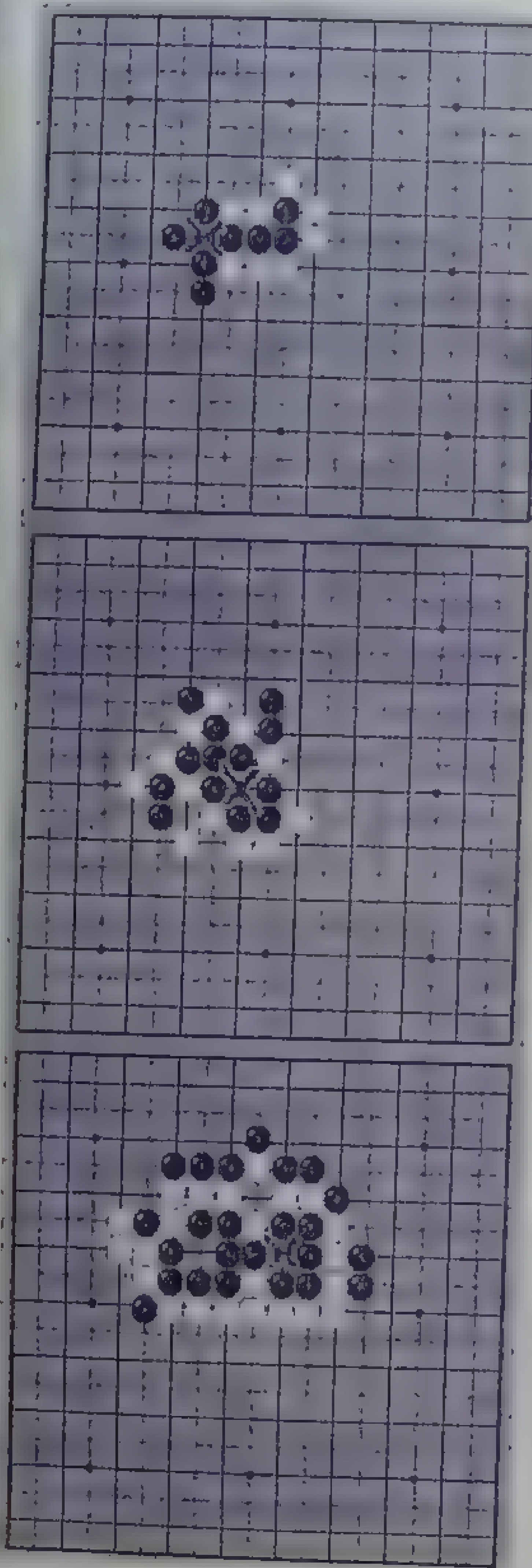
以上简略流程中涉及到的有些情节比较复杂,下面按照时间顺序详细介绍:

①第二年十月上旬

和师兄们一起去洛阳送贺礼，刚到城门就被一黑衣女（史燕）撞了一下，结果作为贺礼的鹰形金冠不见了，和两位师兄约好分头寻找并于午时会面。想要自己找到贺礼也不难，武功绝对要好（学到醉拳或醉棍那就完全没问题），不过我们这里先要做点其他事情。

第一次来洛阳已经把铁匠技能练满，这里在午时前轮到打猎了，只是时间紧迫不能玩几次，但提升些轻功总比没有好。然后找到西门峰练拳，贯彻打不赢就跑的方针，慢慢把武功熟练度升起来。接下来才开始抓贼，先向驿站脚夫打听，再跑到当铺给老板形容是个什么样的女贼，接着去古董店，最终线索落在客栈里大吃大喝的那位"吃"。如果有擒学，可避免战，否则打赢他再说吧。"喝"在酒店二楼，解决吃后找他比酒力讨他欢心。然后轮到赌场里的"赌"，赌要和未明赌他身上钱数的奇偶，怎么都是输（赌注是所有钱），所以先尽量买些东西。剩下一个"嫖"在森林深处正准备对史燕姑娘下手，未明及时赶到打跑他，找回贺礼，还赢得美人好感。

回到江府，见天龙教夜叉带"吃喝嫖赌"四人捣乱。先是江琀、西门峰等后辈被"吃喝嫖赌"打败，然后是逍遥谷三位上场，如果东方未明实力不错，两位师兄也会表现不错，但这里没有醉棍还是很难取胜的。最后武当少林等掌门亲自打败夜叉，夜叉嘲笑所谓正派只会以众凌寡，悻悻离开。如果逍遥谷三人失败，则"吃喝嫖赌"和夜叉打赢后会嘲笑正派不过如此，然后离开。



②第二年十二月初

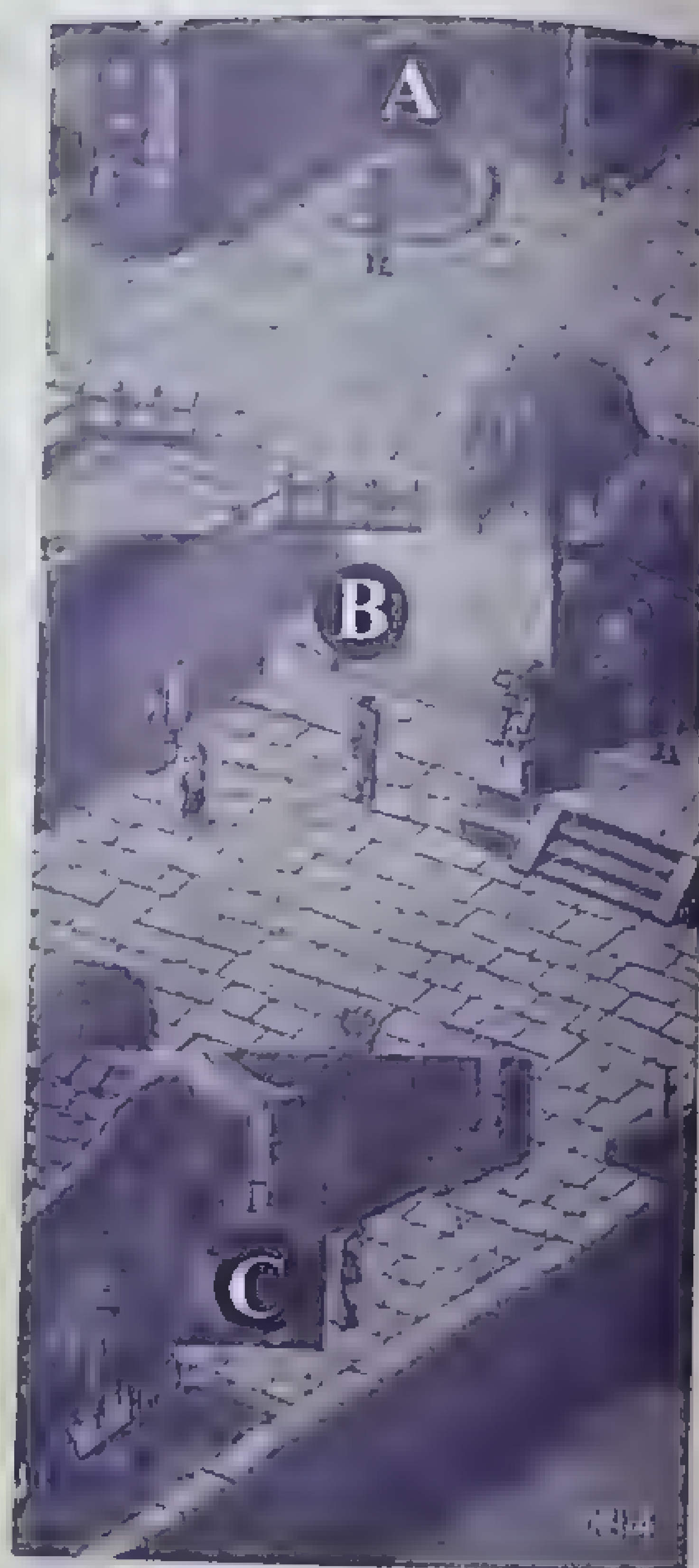
少年英雄大会。只要和师父搞好关系，荆棘就只有旁边看的份。上华山，看见七位江湖最著名大侠的雕像，当然也包括未明崇拜的小虾米英雄。向各人打个招呼后，和主持人讲话即可开始大赛。

比赛分为文武两试：文试相当于抢答问题，连续答对十题可过关，答错会进入错误组，要累计答对五题才能回到比赛，由于变数很多，所以这里无法列出答案；武试根据文试的排名加一决定要打败的对手数，其他人不是问题，就是仰慕独孤求败的傅剑寒很厉害，不过医术高的话正好可以锻炼基本技能。获胜后的奖品依次为：日月神功、金蚕宝衣、碎宇刀、齐天棍、武林宝典和十全大补丸五颗。推荐拿到日月神功，其他根据个人喜好随便选了，不过武林宝典（装备后加武学常识 20 点）和大补丸实在没什么太大用处。

③第三年二月初

随丹青、书生去杭州帮师父带湖笔徽墨。这个事件最重要的是救戚继光大将军增加声望，以及一个结局的必要条件：见香儿（乾婆罗）。主要流程为：通过考验见香儿→获得鱼、鹤、蜘蛛雕像→查看丐帮暗号找到人进灵隐寺→打败守卫，解开机关救人。

在城中四处逛，得知最近妓院红人香儿以及见面的考验，然后可独自进入妓院。上二楼，丫鬟会验证东方未明琴棋书画技能是否都达到 30 以上，通过后要进行真实考验。琴曲为杭州主题；围棋见附图；书法为与"琴棋书画诗酒花"对应的"柴米油盐酱醋茶"（第三个）；绘画的拼图有些困难，每次取档后会变化，多取几次总会有一个好拼的。通过考验一睹香儿芳颜（看了不要吐……），一曲听毕约定明日西湖湖心亭相见（不用担心找不到这个地点，完成杭州任务后会自动去）。



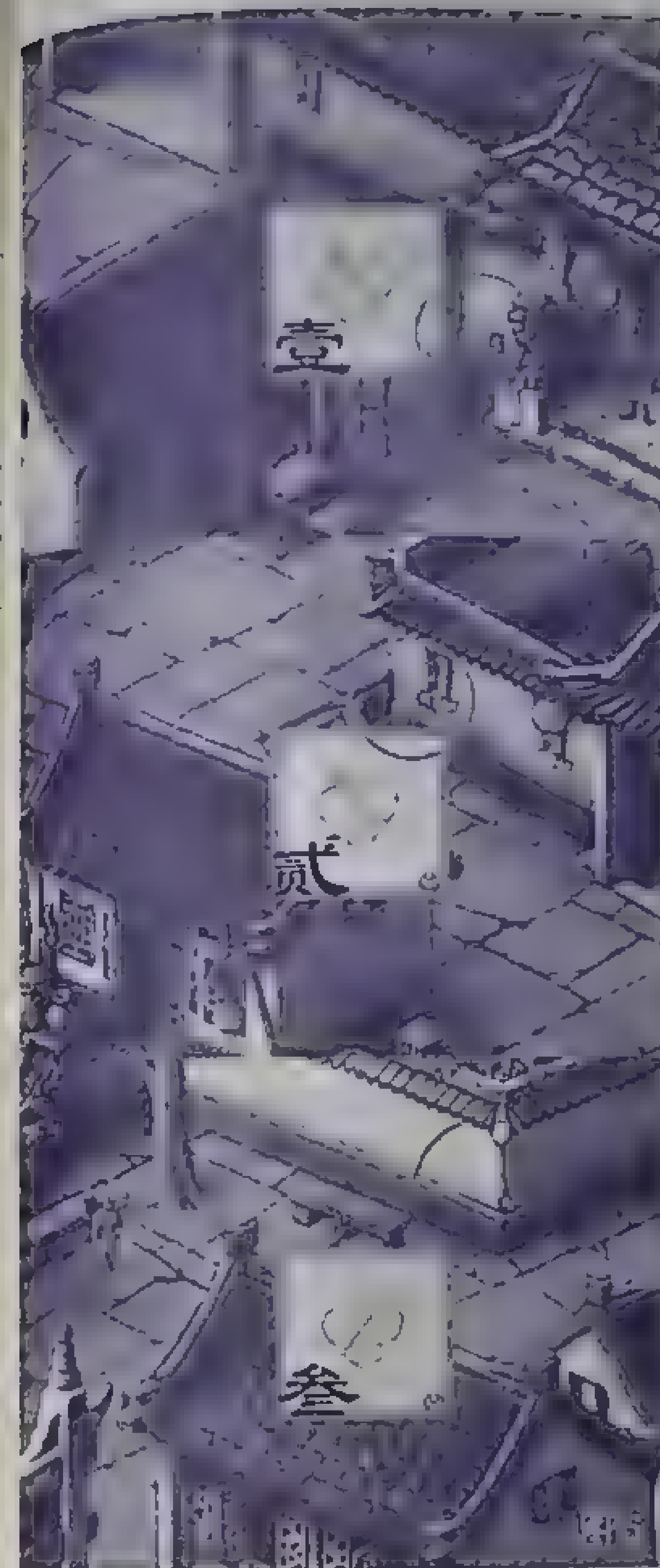
救人任务要先考虑雕像，总共有 6 个，但实际只用上其中 3 件。

A、鱼：酒店中听说鱼叟的鱼雕像，在鱼铺旁边找到人后比赛钓鲤鱼，获胜后取得。

B、鹤：向伞铺旁边房门外老婆婆买下膏药（500 钱），送给龙井村养蜂大婶得蜂蜜，把蜂蜜给灵隐寺门口玩耍的小孩得盐，盐交给明月楼厨子得肉包子，肉包子给城门外乞丐得蟋蟀，最后蟋蟀卖给妓院门口一人得 5000 钱以及鹤雕像。

C、蜘蛛：帮衙门旁边红衣小女孩捉迷藏找人后获得，三人藏身处见附图 4。

集齐雕像后和明月楼旁边卖包子的老兄对话，发现第一个暗号（详见附图 5），顺着指示来到丐帮杭州分舵。幸好书生和李舵主是老朋友，得悉他们要袭击灵隐寺救出戚将军后，选择帮忙救人。随后进入灵隐寺，在塔后树林中发现机关，再进入塔中。打败昆莫、游进，解象棋机关，"独卒擒帅三步，两王对峙竟如何？"，选择二（将六平五）打开石门。二打桑沛、李三，按照地面文字谜题依次放入鱼、鹤、蜘蛛雕像解开机关。三打梅念华、哈赤儿，打开机关的正确诗句为"乐莫乐兮新相知，悲莫悲兮生别离"。四打于霸天，终于救出戚将军，徐子易也不知从哪里冒出来记载下此次事件。送走众人后，未明留下来第二天会佳人。



杭州还有些小型分支任务，列表如下：

A、城门附近有一大叔找未明认字，依次为：

〖筵〗——二声丨ㄢ（游戏中"丨"却成了"一"，下同）；

〖卍〗——四声ㄨㄢ；

〖酆〗——一声ㄈㄥ；

〖叡〗——四声ㄖㄨㄟ；

〖褚〗——三声ㄔㄨ；

〖帱〗——三声ㄉㄨ；

〖弇〗——三声丨ㄢ；

〖璇〗——二声ㄒㄩㄢ。

全部答出，得《快雪时晴帖》。

B、和算命先生对话可加运气，但有时会产生相反效果。

C、在蜜饯店买下酸梅，交给丝绸店有身孕的老板，可买特殊染色的紫色丝绸，将它送给城门口的大叔得《早春图》。

D、帮站在桥头的蓝婷找到发簪后，得到蛇的雕像并完成追到她的第一个条件。发簪在明月楼五岳四龙手上。如之前和他们发生过剧情，会乖乖奉上，否则战斗取胜后得到。

E、在明月楼吃饭，第一次学会东坡肉，第二次是叫花子鸡。

F、逛到伞铺附近，看见唐伯虎给伞添画，鉴定技能高于 70 时购买，可鉴别出唐伯虎真迹伞。

G、巳时进书画店，再遇李徽之，与其对诗。

闭门推出窗前月，投石惊破水中天；

水帷石下方成海，山不矜高自极天；

半坞白云耕不尽，一潭明月钓无痕；

好鸟枝头亦朋友，落花水面皆文章；

人间净土须忠孝，心地功夫在圣贤。

全部答出得《蜀素帖》原本。

H、午时去酒馆，得知有猜谜活动。谜底为：

双沟大曲：一将执叉发号令，一对瓜锤打火星，只见火星四面射，少时火星变金星（铁匠）；

吴酒：半天不动，忽然一动，上面欢喜，下面好看（鱼叟）；

惠泉酒：当路一棵麻，不满三尺高，风来吹不动，雨来就开花（卖伞的）；

茅台：草家妈妈有四女，不爱肉，只爱菜（卖菜的）；

丹阳封缸酒：锦绣屋里养孔雀，有风收屏风开屏，收屏无风开屏有风（卖扇子的）；

江西麻姑酒：大叔有东西，样子真稀奇，有翅飞不起，无脚走千里（卖鱼的）；

完成六个后得三颗千锤百炼丹，并可重复进行。

I、另外杭州也要练功，首先在鱼叟那钓鱼，专门钓虹鲤和神鱼，数量也要有保证，不然就 LOAD（要留 20 条虹鲤以后用）。钓个 6、7 次后去龙井村打猎，不到 330 分最好也重新开始。最后争取钓鱼和打猎技能在 90 以上，为学到"二绝"打基础。

④第三年五月初

去成都送刀。向驿站脚夫打听后找到芙蓉坊把刀给年祺，接下来出去闲逛，约定午时回去吃饭。来到绝刀门，和少门主夏侯非友好度高时，他父亲会道出当年江天雄如何在少年英雄大会上耍阴谋的事情，未明也第一次认识伪君子江天雄的真面目。

别忘了四川还有一大派唐门，过去拜访拜访，一进门就看见唐冠南演示刀射飞鸟，未明捡起死鸟发现鸟身发绿，是中剧毒而死。接着走到衙门附近，发现一小乞丐横尸井边，也是浑身发绿中毒死亡，和旁边唐门二小姐唐中慧说话，哪想到她扭头走了。没办法调查一下好了，回到唐门发现刚才出去的唐冠南鬼鬼祟祟的走进中堂，跟进去人却不见了。未明在里面看到唐门"无毒不丈夫"的标语，然后转动一个花瓶打开了密室通道。

下至密室，看见唐冠南正在对一个乞丐进行人体试验（试毒）。被喝止后，恼羞成怒的唐冠南要杀人灭口。他那三脚猫功夫怎是未明对手，两下就被解决，却还说什么这次才动真格，说罢又要动手。此时唐中慧闯了进来，阻止她哥继续犯错，未明安慰她一番后离开，发誓再也不进唐门。

成都还有些小型分支任务，列表如下：

A、芙蓉坊房顶有一小哥看书，对话后得到王羲之《兰亭序》。

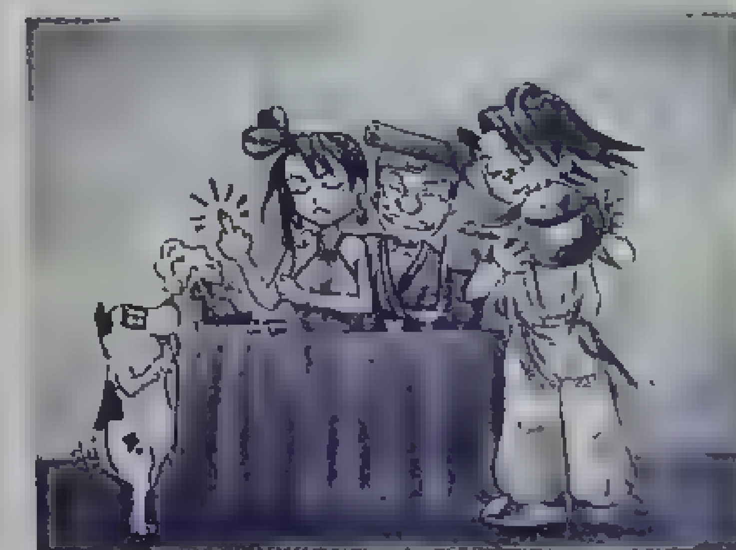
B、上天府酒楼二楼阳台，和小二对话品尝宫保鸡丁，吃完掌握了烧制方法；在宝福楼点个麻婆豆腐，吃完同样能学会，这道菜比较重要（得到东方宝典的必要条件）。

C、在百草门，如果之前触发帮少门主巩光杰采药剧情，这里他会送未明十全大补丸。

D、在同仁药膳，对话后可以喝冬虫夏草猪肝汤。

E、余下时间全部到成都→兽王庄之间的通路那练习采药，最好多采点仙鹤草，马上就要用到。

午时，未明回到芙蓉坊吃饭（第三次吃饭了……），席间年师父触景生情回房休息，剩下年姑娘给未明讲了一些隐情。不一会夏侯非也来了，突然房中传来一声惨叫，冲进去发现"吃"袭击了年师父，两人出去拦截他。胜利后还是让吃跑掉了，回房间年师父说做菜材料都



被毁，第二天厨艺大赛可完了。爱打抱不平的未明和喜欢年姑娘的夏侯非当即询问是哪几样材料，看是否能弄到，获悉材料为：月蓝草、野熊肉、土辣椒和稻香米。

A、月蓝草：找到百草门的巩光杰，友好度高的话他会送未明草药，否则要花高价购买。

B、野熊肉：向肉铺屠夫打听到兽王庄应该有野熊，跑到兽王庄发现纪纹不让夏侯非进入后山打猎。如果和纪纹发生过破庙避雨事件，这里不光能进去，她还送麻背弓和箭。否则要帮她找胭脂，调查之前的死乞丐得到链子，然后将之送给跳绳的小女孩就能得到胭脂。后山就那一只熊，打猎技能100的未明能够轻松搞定。

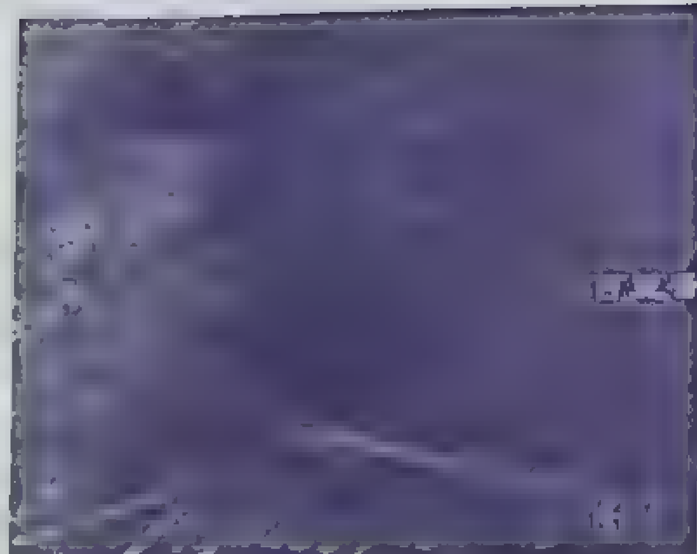
C、土辣椒：询问卖菜的大娘，土辣椒全部被兽皮店的赵五买去。未明到兽皮店编了一大堆什么辣椒友好协会的事情，最后提出入会缴纳5棵土辣椒，可赵五视辣椒如命，非要用对门药店的粉红兔子来换。找到药店老板，他说和兔子已经产生感情，除非用十棵仙鹤草帮他度过难关。又可以去采药了，从下方出城，在林



子里采到十株仙鹤草（见附图6）。尽量把医术提升为100。得到兔子给赵五就能得到土辣椒。

D、稻香米：先到米店询问，老板娘说没有这种米卖。然后去宝福楼二楼打听，得知最近破庙旁林家经常传出香味。再找到林家，果真是稻香米，因为年师父曾经有恩于她，这稻香米也就算是报答了。

找到4味材料，年师父又说忘记了一味能驱除野熊腥味的百里香。然后到天府酒楼听两人谈话，再听路中佩刀小孩说破庙附近常常飘香，未明终于在破庙东边树林中找到了百里香（见附图7）。材料齐全后，年师父连忙为明天的大赛做准备，未明也帮忙至深夜……第二天睡过了头，正要出去询问比赛结果，外面却传来震天掌声恭喜年师父获得胜利。看样子功德圆满，未明也要辞行了，年师父感激地送给未明一本《豆腐食谱》以及为无暇子做的腊肠。



⑤第三年七月中旬

清剿望风寨强盗。和古月轩友好度高可同去，这个任务难度不高，正好拿来锻炼武功熟练度。经过几番打斗，一人杀到悬崖边，威逼利诱下，从一盗贼那得到响箭。回到南寨，发射响箭可搭载吊篮上崖（怎么和黑木崖一样的）。上去后还是打打杀杀，记得进中堂前在四周房间找到几件宝物，以及救出塔底被困的史义，然后在中堂二人力斗黑白无常，要注意的是黑无常使用毒性攻击。打败恶人并移交给洛阳府史刚捕头后，徐子易出现记载下这次事件。

⑥第三年九月初

上青城山做掌门选举见证人。这次比武选掌门邀请各派年轻人，连野球门的齐丽都来了，而武当古实却发现一个西域人士不太正常。留心此点的东方未明在西边的树林后偷听到紫阳子和摩呼罗伽的阴谋，以后两处行动选择只有一条线路能避免阴谋实现。先选择制服紫阳子，不过这里非常难打，胜利后选择通知青夜子，进屋阻止他服下毒药。幸免的青夜子决定和未明一起揭发紫阳子同魔教勾结的事实，在外面一共可以找到4位见证人。最后6人在树林后击败魔教中人，使青城派没有落入魔爪。

⑦第四年六月初

武当掌门卓人清五十大寿，来祝贺的人同样很多，唐冠南等阴险小人也少不了。掌门刚出来宣布开始，就听见房中的尖叫。几人跑进去，发现古实和秋娟在内衣衫不整。卓人清气得要把古实逐出师门，旁边方天华也在煽风点火。此时天龙教的迦楼罗任天翔出现，大骂卓人清糊涂老头并道出事实真相。未明当然是站在真理一方，方天华恼怒下和未明过招。无论输赢，任天翔都将古实带走。

⑧第五年七月下旬

替无暇子上少林送东西。来到少林向门口的虚真打个招呼，得知少林被天龙教的人潜入，正在戒严，请未明自己把东西交给方丈。刚准备上山，乾闼婆罗和紧那罗出现，如果前面触发森林中帮助他们的情节，这里可选择帮助救人或截和尚抓人，选择救人后加入天龙教的剧情将另行而述。和虚真打败两人，立刻赶往后山，可是已经晚了，天王在乾、紧二人协助下击败少林寺几位高人，重见天日。

【四】人物关系篇

第一部分：江湖朋友

以下介绍的是和一些不同人物发生的剧情，这些剧情时间上变动很大，下面除了特别说明，一般都是随时可能发生的（纯个人经验，难免遗漏）。

①巩光杰

去成都之前，森林中会碰到百草门少门主巩光杰采药，选择帮忙采药可以得到工钱。第四年七月之前在森林中会听到他邀请吃喝嫖赌等攻打毒龙教，如果友好度高他还会上门邀请未明参加，想要追到蓝婷，必须拒绝这个请求。之后时间一到，未明会自动去毒龙教帮助蓝婷，对门口的右护法要依次选择"面见教主"和"终身大事"的选项，因为她就是内奸。见蓝婷后百草门就会率人前来攻打，未明和同伴要解决吃喝嫖赌、夜叉等人才算完成这个任务，蓝婷会送夜明珠，后来徐子易又跑来记载。

②虚真

第二年某次去城镇时，帮助虚真解决几个小贼。友好度高时，第三年十一月初会受邀请上少林游玩。至少林后发现《易筋经》失窃，未



明协助和尚找书。偷书人正是史燕，她藏身于大雄宝殿旁边（详见附图8）。不想看她毒发身亡就帮她好了。依次击败虚真、无嗔和无因，来到后山，发现背后主使人就是西域番僧利空法王，然后打人取解药，史燕还会把经书给未明。可选择还书或占有，独吞可是会降30点道德的，反正能得到更好的《东方宝典》，建议归还。

③傅剑寒

在英雄大会前某次下酒馆时认识傅剑寒，之后又可以在酒馆遇见他，此时友好度高可同去杜康村品酒。到了地方却得知那些特酿全部不见了，义不容辞答应寻找小偷。首先到酒窖调查认为酒缸很重，应该留下线索。再出去后果然发现脚印，顺着来到杜康村入口湖边最上处，乱碰碰进入山洞。偷酒贼居然是只小猴，然后进入一个类似"大富翁"的接钱币的游戏，接到30罐以上才能通过。傅剑寒抓住小猴，要移交给村民处置，未明则提出收养小猴。

④萧遥

早期在城镇看见饿肚子几天却坚持看书的他，当然要请吃东西（损失500钱），走的时候也要答应他以后可以来逍遥谷吃饭。下次他来的时候记得要做麻婆豆腐给他，而且熟练度高才行，得到《东方宝典》。再次来时他还带着一位老乞丐（丐帮上任帮主），这次是做叫花子鸡（熟练度100），完后满意的老乞丐传授一套神龙腿法。

⑤江瑜

第四年初去森林会听见江瑜受番僧指示，准备于四月初进白马寺偷《四十二章经》。时间到了会自动去白马寺，然后在正殿门口偷看里面的情况。依次选择为"静待"、"看戏"，后来打跑番僧的江氏父子撞见未明要杀人灭口，当然是反被未明打败后得到经书。再走出寺，少林无因会出现告诉未明刚才的事他都看见了，把书还给他能增加道德。

⑥刀剑门

第四年两次去森林听见唐门和八卦门串通起来挑拨刀剑两门自相残杀，得知将于十二月初五在乐山凌云洞举行比武。之后要去四川阻止阴谋实现（好感度高的朋友可同去）。先是击败百般阻挠的唐门、八卦门等人，再是与此事有关联的摩呼罗迦，最后还要以武力阻止刀剑相争。未名随即讲述一番道理，佛像前石板上会出现"刀剑合一，摩诃无量"字样，参悟祖师遗训的刀剑两派合并为刀剑门，两位掌门也决定留下来研究武功。

此外还有一些没有什么实际意义的剧情，比如森林中拿苹果砸无戒，城镇中看见方云华调戏何秋娟等，就不一一详述了。

第二部分：红粉知己

游戏中还有六位佳人可以追求，当完成一些特殊事件，且友好度90以上，七夕时候她们会来送礼物。下面列出所有必要事件。

①沈湘芸

A、第一次遇见沈湘芸是在忘忧村的神医家，这个事件中最好能医好开喜婆婆（点肩井穴），因为这将决定沈湘芸对未明友好度的初始值。

B、接下来相遇在森林中，当然是要义不容辞的当护花使者。然后帮忙采人参，最好事先准备好，免得没采到。采完药草后会有人来调戏她，打赢那人就可以了。那人会约定下个月再比武，和纪玟发生A事件后她会来帮忙。

C、自森林中事件以后，就要在城镇中碰见湘芸买药，不光很贵，而且只有50%的机率得到神奇的力量，反之也有50%得到相反的力量……（幸运值不同会产生变化）。

D、在城镇中向她买药若达五次，且友好度大于90的话，就已经追求成功。

以后每年七夕等她来送药好了。

②纪玟

A、第一次是在森林遇见，兽王庄的她居然被大熊攻击，未明将她救出后还要采药治伤，否则以后再无机会。

B、第二次还是在森林相遇，她会邀未明比赛打猎。然后下起一阵大雨淋湿两人，便会一起躲进破庙中避雨，大胆的纪玟居然将衣服……（自己看去吧:）

C、第三次是城镇里遇见，再去森林比赛打猎。老天不遂人愿，反而送来强盗破坏气氛。胜利后未明大虾扭伤脚，还要被纪玟背回谷内。在回途中，她会问玩家的梦想是什么，回答"猎尽天下奇珍异兽"就没错。

以后七夕她会送来一件盔甲。

③蓝婷

A、第一次是在杭州城相遇，未明必须帮她寻回失去的发簪。

B、回逍遥谷后可以在森林里遇见她，要替一户人家打抱不平，选择动手的方法。然后把绣花针扎门上、绿豆撒地上、栗子放炉灶、盐巴丢进水缸，等着看好戏了。

C、第三次在城镇遇见，参加有奖竞猜，这里可是发财的机会。部分参考答案如下：

琴有（七弦）
琴属八音中的（丝）
五音是（宫、商、角、徵、羽）
诗经中主要是音乐的是（颂）
余音绕梁指的是（韩娥）
嵇康死前得到（广陵散）
深测敌意，先发制人（野拳门）
唐门（暗器）
河洛大侠（江天雄）
神捕（史刚）
兰亭序出自（王羲之）
陶渊明最爱（菊花）
富贵之花（牡丹花）
什么酒不是药酒（武凌酒）
谁的人名不是酒（杜甫）

D、在第四年与巩光杰友好度不错，他来邀你一起攻打毒龙教时不要答应，然后去毒龙教帮助蓝婷（前面有详细说明）。

七夕时蓝婷会送来五色甲（防毒）。

④齐丽

A、游戏初可在洛阳城遇见她，擂台下与商仲仁谈话，选择正确的选项可决定她对未明的第一印象。

B、然后在养成部分城镇闲逛中发现她被调戏，要路见不平拔刀相助的。

C、第三次是森林中，会遇见沮丧的她，然后和她猜野球拳一定要输。

D、最后还是在森林里遇见，她因为爹受伤出来采药，若未明医术高且有鹿茸等药材，便可同她回去治疗齐老伯。

与她交往成功可得到《金庸群侠传》里威力最大的野球拳。

⑤史燕

A、第一次是在洛阳城参加江府寿宴时相遇，通过吃喝嫖赌的考验才能救出她。

B、接下来闲逛森林时会发现她在盗墓，过段迷宫后找到她，对话后选择"养她"。

迷宫过法如下：八卦共分
乾天卦——阳阳阳
兑泽卦——阴阳阳
离火卦——阳阴阳
震雷卦——阴阴阳
巽风卦——阳阳阴
坎水卦——阴阳阴
艮山卦——阳阴阴
坤地卦——阴阴阴

过迷宫时只要看地板上提示的第一个字，比如"风山渐"此卦，第一个字是风指巽风卦里面的风字，从阳阳阴走出去就行了，以此类

推。

C、再逛森林时，她说顺手牵了一只羊卖给末明（一只肥羊呢）以及一些宝物，买下可是会降道德，不过没办法还是要买。

D、第三年虚真邀末明到少林寺，会发现史燕盗走经书，具体情况参见前面的虚真事件。

她七夕时会送来疯魔杖。

⑥任清璇

A、首先你要参加洛阳花会才能见她一面。

B、在洛阳花会上，叫花翁帮忙吸引她的注意力。

C、得到任清璇给的种子后，将它种出最漂亮的花朵吧。养花心得：

泥土变干是浇水

颜色变暗是唱歌

叶变锯齿该除虫

叶面变黄应施肥

从她那里无法得到任何礼物。

第三部分：宠物猴子

前面傅剑寒事件里偷酒的小猴被抓到后，末明把它收养下来。这以后逍遥谷内就多了只宠物猴子，经常去哄它开心，它会随机赠送一些好东西：

A、青冥剑法或修罗刀法；

B、修罗刀、齐天棍或离火玄冰镖 10 枚；

C、智能果，服用增加悟性 1 点；

D、猴儿酒，服用体力全满，饮酒技能提升。

同猴子交流就必须明白动物语言，这里又牵扯到另外一个野人事件：第一次在森林见到猎人和野人争执，帮助野人，再去森林就可能碰见野人教动物语言。或者直接看下表：

猴语大辞典

吱吱	你、你是、你要
吱喳	我、我是、我要
吱吱喳	谁、谁是
啦呼	是、要
叽呼	不、不是、不要
呱吱	笨蛋
嘎吱	英雄
嘎嘎喳	朋友
喳喳嘎	敌人
叽叽叽叽	高兴的叫声
喳喳喳喳	生气的叫声
叭喳	吃
咕喳	喝
咕吱咕吱	肚子饿
姆喳	香蕉
呼喳	苹果
噜喳	果子
啊喳	番石榴
噜噜	水
咕噜	酒
吱喳喳吱	喜欢
喳吱吱喳	讨厌
噜啦噜啦	舒服
嘟啦嘟啦	快乐

【五】武学修炼篇

每个回合开始前一定要去驿站和杂货店，



这两个地方是不耗时间的。驿站可以联络感情不用说了，杂货店里可是每回合都有新东西，送朋友的礼物好多就这里找的。

基本功（除了内功）、武功熟练度等千万不要养成时练，平常打架绝对可以补满。下厨是首选，不仅可以增加所有人好感，而且《东方宝典》就靠这了。平常没事多逛逛引发剧情，体力没了可以修琴棋书画或者喝酒解决。

特别注意：谷内仆人老胡对于使用剑法的玩家比较重要，因为在经过几次学习后，他会送傲天神剑剑法，这可是最厉害的剑。

第一部分：八大高人

在忘忧村有仙音、棋叟、书生、丹青、醉仙、花翁、神医和怪医八位高人，他们都专精一项技能，发展出自己独特的武艺，所以养成时多找他们可是好处很多的。八位高人中最有用的依次为醉仙、神医、仙音、丹青和棋叟，下面列出关于这几位的情节。

①醉仙

多去酒楼就能碰见他，每次都是行酒令。如果学的是拳法，在累计 25 次胜利后学会醉拳，棍法则 50 次胜利后学到醉棍。这两个功夫恐怕是最厉害的，打人前喝醉还有更好效果，喝酒技能 100 后每次出击会损失一壶酒换来更高的威力。

②神医

医术 100，基本上可以做到休息时加的血比敌人打的还要多，另外神医可以教末明如何炼丹。一开始去的时候神医会传授针灸方法，会说明以下几个要穴功用：

印堂：治疗打鼾；

膻中：治疗咳嗽、胸闷；

曲泽：治疗手痛；

大横：治疗便秘、腹涨；

中脘：治疗胃痛。

接下来几次治病都在这个范围内，治好病人后神医会继续传授草药功用，我当时居然还全部记了下来，可后来发现只要记得草药是什么样就可以了，详见附图 9。传授四组药材后（其间穿插帮人治病），开始到重心——炼丹，每次帮神医炼丹后自己技能项就多一种选择，直到学会三顺散（命 +1000，气 +80%，解毒）练制方法为止。

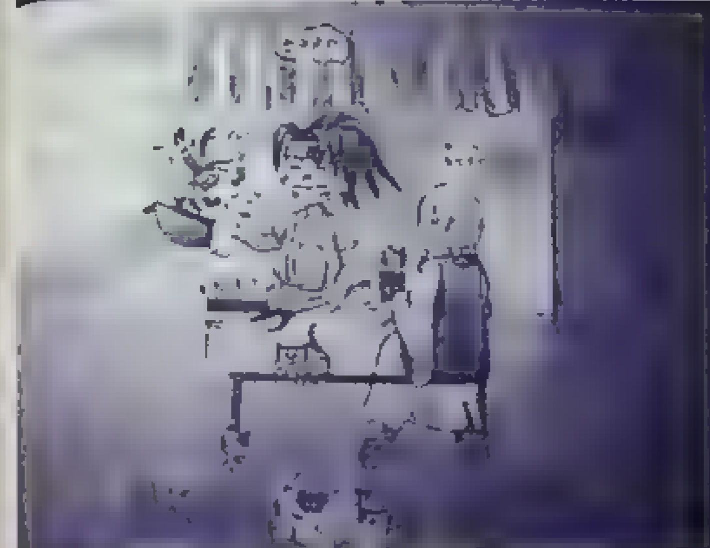
③仙音

每次都是听四曲然后选择最后听到的叫什么名字，这个试炼越来越难，最后那几组曲子在我这音乐盲听来简直都是一样的……不过七、八次以后学到的琴曲还是不错的，比如全体攻击力上升的《破虏令》（心情沮丧时学会），全体加血的《寒梅映雪》等。

④丹青

他传授的天龙八部功从理论数值上说应该是最厉害的，只是实际上没有醉棍好用。因





为功夫好，所以绘画部分也难了点（尤其水墨画部分），头三次是人物拼图，再三次是风景拼图（要求绘画技能 50 以上），然后是水墨画拼图（要求技能 80 以上）。

通过前面的练习，丹青会出门云游，半年后回来带着四组八幅图（天龙等八人）让末明一次全部拼出来（推荐使用变速齿轮），再次通过这变态的考验，末明悟得天龙八部功。

⑤棋叟

这位只下象棋，每次去都讲解常用将法，讲解中会点明一些重点，考核的时候基本就是那些重点。我把每次将法名称依次列出来，有条件的玩家可以翻棋谱看看。

A、讲解基本走法；

B、双车胁仕；

C、大胆穿心；

D、车包抽杀；

E、海底捞月；

F、考核，通过后学会"满天流星"；

G、双献酒；

H、立马车；

I、卧槽马；

J、高钓马；

K、考核，通过后得指点，暗器水平有所提高。

后面还有一些，但我学到 15 次时是第五年七月底，没有时间了……值得注意的是满天流星必须配备暗器才能使用，并且可以攻击敌方全体。

第二部分 武功绝技

①全武功列表

A、内功类

名称	威力	基本耗(加)内力	修炼难度	习得途径
逍遥心法		10		由无瑕子传授
易筋经		30	悟性 70	由史燕处获得
东方宝典		40	悟性 80	由萧遥处获得

B、拳掌神功类

名称	威力	基本耗(加)内力	修炼难度	习得途径
逍遥拳法	18	6	3	初期武功之一，由无瑕子传授
逍遥掌法	22	10	6	初期武功之一，由无瑕子传授
伏虎拳法	35	12	8	无瑕子传授的第二套拳法
水流英雄掌	30	17	13	无瑕子传授的第二套掌法
断魂掌法	30	7	5	第一套邪功，由玄冥子传授
醉拳	35	8	10	[illegible]
野球拳	60	20	22	由齐园处获得
日月神功	45	30	17	少年英雄会奖品之一
天龙八部功	70	30	18	由丹青处获得

C、腿法类

名称	威力	基本耗(加)内力	修炼难度	习得途径
逍遥连环腿	19	[illegible]	5	初期武功之一，由无瑕子传授
夺命连环腿	29	10	10	无瑕子传授的第二套腿法
神龙腿法	43	15	15	由萧遥处获得

D、指法类

名称	威力	基本耗(加)内力	修炼难度	习得途径
逍遥指法	[illegible]	[illegible]	5	初期武功之一，由无瑕子传授
纯阳指法	33	17	16	无瑕子传授的第二套指法
九阴龙爪功	45	14	16	第二套邪功，由玄冥子传授

E、刀法类

名称	威力	基本耗(加)内力	修炼难度	习得途径
逍遥刀法	16	4	7	初期武功之一，由无瑕子传授
青龙刀法	26	8	12	无瑕子传授的第二套刀法
修罗刀法	40	12	15	小猴子的礼物

F、剑法类

名称	威力	基本耗(加)内力	修炼难度	习得途径
逍遥剑法	17	3	4	初期武功之一，由无瑕子传授
天子剑法	26	10	16	无瑕子传授的第二套剑法
青冥剑法	40	10	18	小猴子的礼物
霸王剑法	45	15	20	由剑圣传授

G、棍法类

名称	威力	基本耗(加)内力	修炼难度	习得途径
逍遥棍法	23	7	7	初期武功之一，由无瑕子传授
降魔棍法	35	12	14	无瑕子传授的第二套棍法
醉棍	50	10	11	由醉仙传授

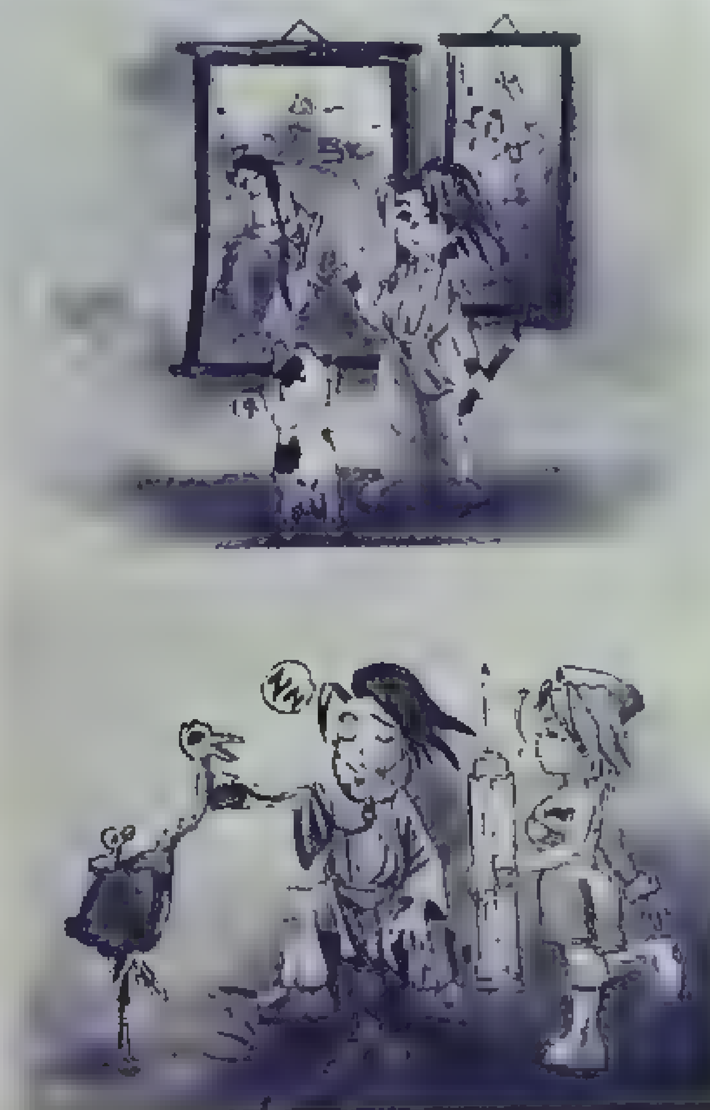
H、暗器类

名称	威力	基本耗(加)内力	修炼难度	习得途径
满天流星	15	3	10	由棋叟传授，全体性攻击，消耗暗器物品

另外武功威力根据基本属性高低有不同的加成，而一般说来，空手武功靠技能加成的比重较大，兵器类武功则靠武器威力加成。

②七大绝技列表

名称	习得途径	功用
左右开弓	琴棋书画四项技能全部 100，在养成模式下修练任一可悟得	战斗中一回合攻击 2 次，且只消耗 1 次内力
铜身铁骨	铁匠技能 100，在养成模式下打铁悟得	战斗中所受伤害减少 1/3
乾坤挪移	钓鱼技能 100，在养成模式下钓鱼悟得	有 1/5 的机会将对方的攻击还施彼身
逍遥游步	打猎技能 100，在养成模式下打猎悟得	有 1/5 的机会完全避开对方的攻击
卸劲护元	内功 70 以上和大师兄友好度 100，找大师兄练功输掉，有 1/2 机会习得	有 1/5 的机会在受攻击时以内力值代替生命值
会心一击	悟性 70 以上和二师兄友好度 100，找二师兄练功输掉，有 1/2 机会习得	生命值低于 1/2 时，有 1/5 机会使攻击力翻倍
凌空点穴	和五岳四龙触发一些剧情后，最重要的是ISBN他们得到[illegible]神龙的称号，于第三年十月他们会来送此绝技（剑法高过指法则为傲视剑，效果一样）有 1/5 的机会使对方丧失行动力 2 回合。	



③毒功

修炼毒功也是不错的制胜法宝，使用毒功时轻功也要好，这样带着敌人满场跑转几圈就胜利了。下面就介绍修炼毒功的方法：

首先第二年四月上旬玄冥子来时要选择求教武功，然后在神医处解决吃地上包子中毒的问题，再到森林闲逛会碰到中毒的狗和怪医，之后多去怪医那几次可让毒术技能达到10以上。这样第二年八月上旬，玄冥子再次来的时候会传授断魂掌法。要注意的是在怪医处提升毒术多的话，神医会拒绝传授医术。

【六】武林大会篇

漫长的修炼终于结束了，接下来有一个月的时间准备召开武林大会，根据这段时间的活动状况，会产生几个大同小异的结局。这里就拿任务最典型的武林盟主结局为例说明。注意这里的顺序是个人认为比较合理的路线，没有按照门派分类。

◆八月初一

到少林邀请方丈，但方丈却因为《楞伽经》、《般若兰经》两本经书被盗而无法抽身参加，看来先要为他们找回经书。

上武当山找卓人清参加武林大会，没想到卓掌门中了蚀心之毒，并一口咬定是天山何末峰干的。如果未明医术高可以直接查看病情，否则要会谷中请来神医，解毒药方为：金翅鸟血、怪鲇鱼和火凤凰。

火凤凰要回忘忧村问花翁，顺路在杜康村把怪鲇鱼钓上来，鱼饵为蛇胆，钓点和虹鲤一样，不过这个鱼非常难钓，存个档多试试。回谷内询问花翁，得知有一位剑圣前辈退隐后花30年才养成一株火凤凰，他目前住在剑庐中。

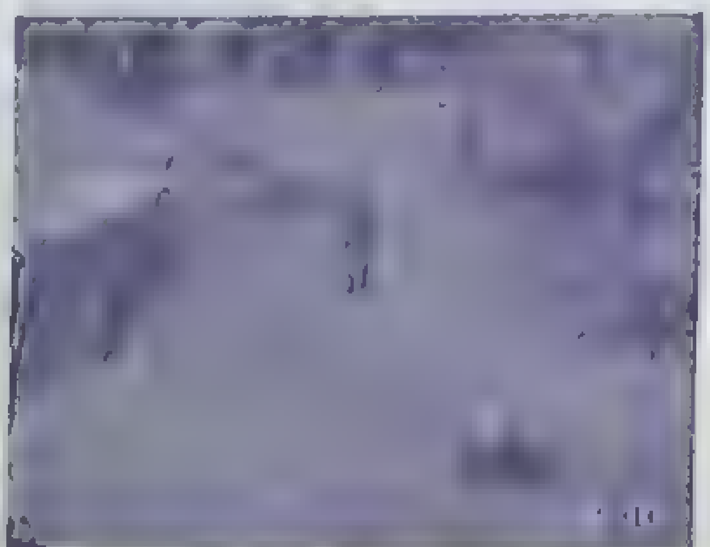
然后去洛阳，分别邀请江天雄和关长虹，而天剑掌门还在凌云洞参悟，西门峰叫未明帮忙传话，天龙教将于二十五日灭门。和野球门齐老对话知道地下竞技场，再去赌场去获得资格（连赢五次或干脆上来选择“不玩了”），初一的对手就是无戒。胜利后向旁人打听到无戒隔四天才出场一次，下次也就是初五。

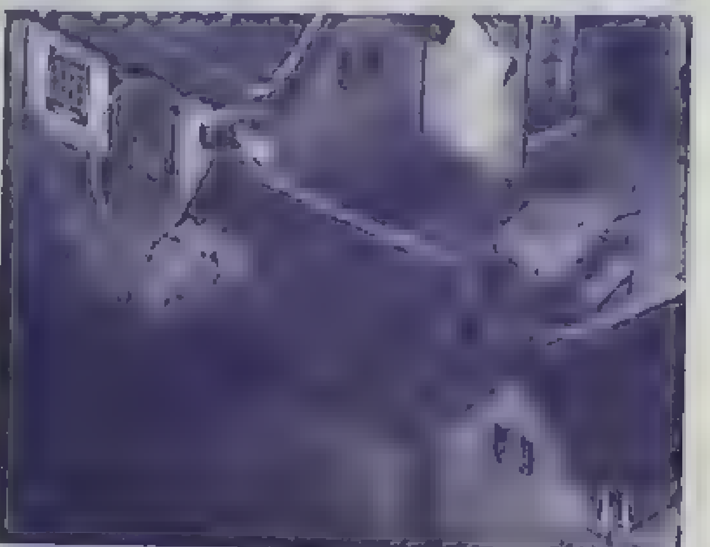
◆八月初二

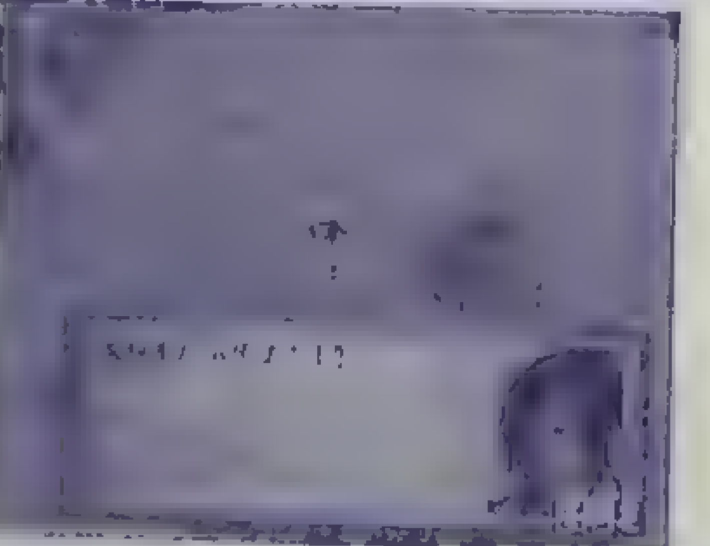
来到剑庐，剑圣答应养活院内另一株花才能交出火凤凰。这里养花和逍遥谷内一样，另外每天只有辰时和未时能来养护，记得剩下每天都要来，这样在初五才能完成。

接着上乐山，看见八卦门商鹤鸣正在为难峨嵋的尼姑，将他们打跑，峨嵋派同意参加武林大会。然后[illegible]青城[illegible]，[illegible]20[illegible]。未明[illegible]20[illegible]。

还是[illegible]，先看见[illegible]几个[illegible]余完在洗功曲[illegible]，打败他们[illegible]扇。再往上[illegible]把他们打回西域，旁边箱子中得到[illegible]、铲子和龙井茶一盒。接下来进凌云洞，里面刀剑[illegible]掌门还未参悟出刀剑合一，未明要和他们过招却还不会







另一种兵器（刀或剑），要回去找师父学。

顺路进成都向兽王庄哪里有金翅鸟，如果完成纪纹的剧情，她会加入队伍（所有完成剧情的好感度高的人物都可以）。然后返回剑庐种花。

◆八月初三

早上种花后先到洛阳猎人大哥那打听，得知猎金翅鸟必须设雕弩，如果有九曲木和天蚕丝，他可以做出一把，然后去逍遥谷找师父学会刀或剑。未时还要赶回剑庐种花。

◆八月初四

早上种完花上少林通知无嗔大师发现无戒的行踪（无戒在通往[illegible]的路上），回程时进成都，找[illegible]以20000钱价格买下九曲木，未时回剑庐种花。

◆八月初五

辰时护理一次花后，恭喜已经完成这个任务，在初五之前完成，剑圣除了火凤凰还额外送了霸王剑法和太虚剑。学成刀剑的未明再次进凌云洞练武，胜利后两位掌门终于悟得刀剑合一的精髓，各自回去准备迎战天龙教。如果之前没有让刀剑两派合并，这里是两位掌门主在修炼，此时未明要输才能让他们领悟刀剑合一。

然后赶在未时到达洛阳赌场准备捉拿无戒，地下室中无嗔打败无戒取得经书，少林的经书任务也完成了一半。剩下一本《楞伽经》在杭州，现在连夜赶过去（大概是在途中休息）。

◆八月初六

先到龙井村找养蚕妇用唐伯虎真迹换得天蚕丝，然后和一位采茶大伯打听到是有番僧来买茶，后来去杂货店买铲子。在去杂货店的途中记得去丐帮杭州分舵看看，答应帮他们找东厂陈公公勾结满人的证据。在杂货店，通过老板提供的信息知道两个地点，扇子店旁边和龙井村山脚。

正确地点位于龙井村山脚，可开挖的区域比较小，详见附图10。这个地方挖出来的宝藏就是《楞伽经》，不用我再详述如何挖矿了吧（争取一次成功）。接着去一趟毒龙教，蓝婷在那里准备着祖传药酒（加基本属性）。

再回到成都，照着暗号找到丐帮成都分舵（详见附图11）。这里已经打听到最近有东厂爪牙于未时达到成都，随后萧遥加入未明这一组（友好度高）。到这时一天马上就要结束，所以出成都前存个档，多试试总能找到东厂爪牙（详见附图12）。打败得到信物后可进入成都衙门索取密函，今天也结束了。

◆八月初七

将九曲木和天蚕丝送给洛阳的猎人制弩，然后到沙漠打金翅鸟。这鸟也非常难打，每回合击中5个要害以上才能避免它的攻击，而同时把6个要害血打光才能射下，建议是每回合做到击中全部的6点，这样慢慢来终究可以猎取它。此时伽楼罗任天翔出现，这个鸟原来是他宠物，好说歹说才得到了金翅鸟血，立刻上武当熬药为卓掌门解毒。

然后去成都使馆，看见方云华企图强暴何[illegible]，但她却选择了自尽，未明发现她没死就[illegible]到逍遥谷内养伤。这时去武当前要把《楞伽经》还给少林，少林同意加入大会。

然后到武当，卓人清正要把掌门之位传给方云华，未明大声阻止并道出他的罪行，何秋[illegible]此时出现也佐证方云华的罪恶。恼怒的方云华和未明打了起来，胜利后卓人清大叹自己糊涂，也答应参加武林大会。

◆八月初八

未明来到丐帮杭州分舵，这里只有一个浑身血污的兄弟，他死前道出事情败露，舵主被抓到杭州大牢。衙门口出示信物可进入，一条路通向大牢，却发现里面是个陷阱，可那些邪门歪道怎么是未明对手，顺手把陈公公都干掉了。救出李舵主大家一起回到洛阳总部，这里见到丐帮帮主，将密函交给他后，丐帮加入武林大会。

然后去海边铸剑山庄，荆棘带着天龙教妖人正在夺幽冥神剑，任浩然被击败后未明上场，打赢荆棘后铸剑山庄会答应参加武林大会。如果之前阻止青城派被天龙教控制，这里还可以上山通知青霞子武林大会一事。

◆八月十五

在洛阳城外发现天龙教教徒，击败他们后获得信函，上面说准备在华山埋炸药炸死参加武林大会人士，虽没有署名，可洛阳也就江天雄、关长虹和西门玄三人有嫌疑，要弄到他们的字迹。

江天雄字迹：可先到白马寺捐献1000钱，然后帮助住持筹措资金，再找江天雄就可以了；

关长虹字迹：到长虹镖局找关长虹，可以用王羲之的书法与他换（如果之前没拿到，可回逍遥谷找书生借），取到他的笔迹；

西门玄字迹：进天剑门边房打听到伽兰斋老板娘那有西门玄年轻时候写的情书，到伽兰斋可借阅。

搜齐字迹后两人回到逍遥谷，一一对照下发现江天雄是勾结魔教的人。

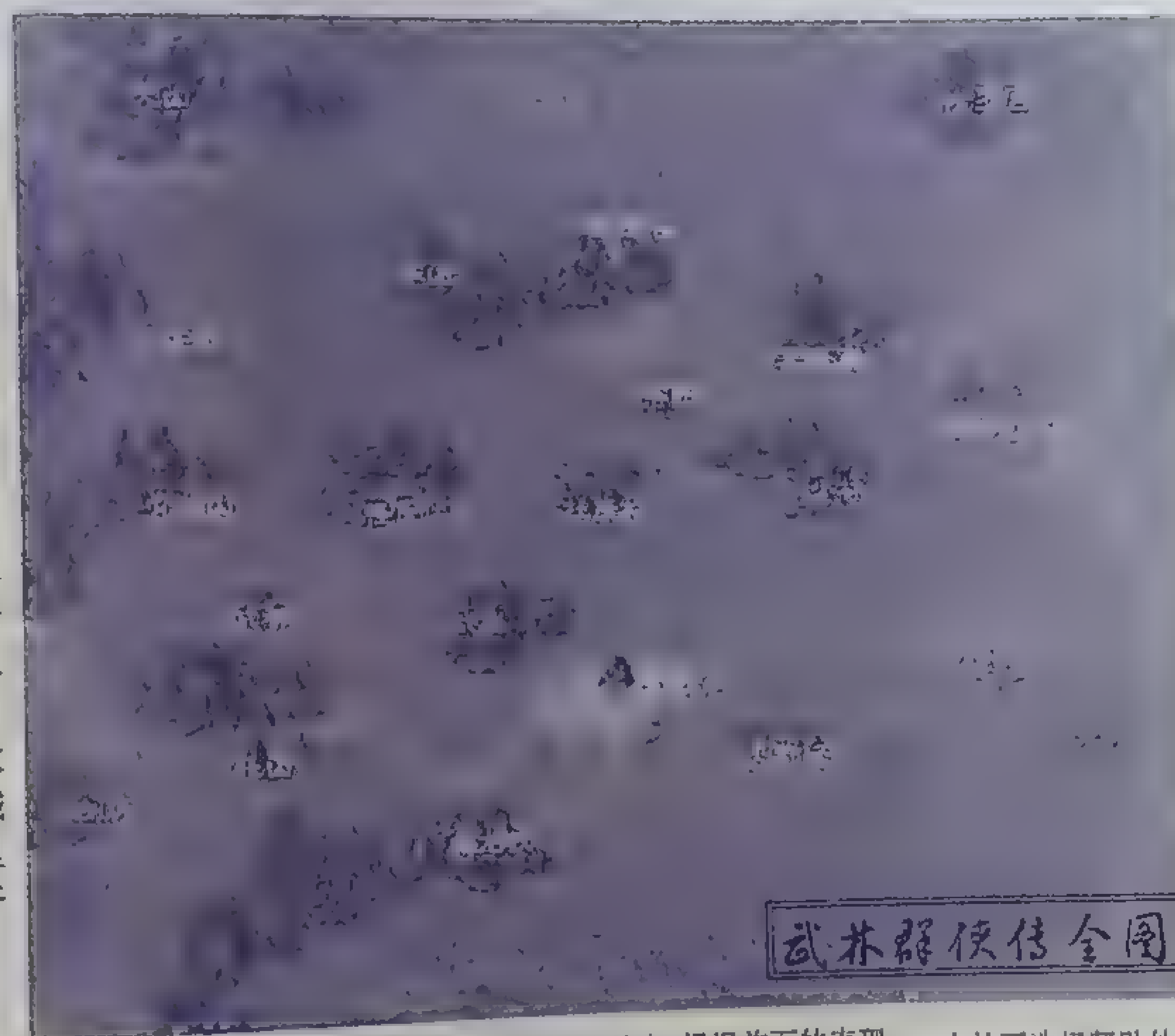
◆八月二十五

今天是天龙教灭门行动的开始，依次到天剑门和绝刀门击败摩呼罗伽和夜叉等人，可化解此次危机。

◆九月初一

回逍遥谷，于九月初参加武林大会。

【七】武林盟主篇



武林大会后，游戏结束，根据前面的表现不同，会出现以下结局：

①武林盟主

难度：4

条件：按照上面介绍的流程，在武林大会上刀剑门会推选未明做武林盟主，然后击败八位候选人当选武林盟主。接着阻止爆炸，击败来犯的以龙王为首的恶人。徐子易会跑来说，恭喜武林盟主，打败魔教使武林太平之类的话。结局画面根据那些技能为100而不同，最终是携美隐居。

②武林至尊

难度：3

条件：这种跟武林盟主篇差不多，只是在武林大会上没被推选当盟主。条件包括：

A、绝刀门没悟出刀剑合一，八月二十五号时被灭门；

B、在武林大会上虽然被推选盟主，但比武时输了。

完后，徐子易会说，未明扬名立万可算是真正武林至尊之类的话。结局画面同上。

③武林霸主

难度：5

条件：要得到这个结局就是一路做坏人，不帮刀剑门合并，随巩光杰攻打毒龙教等。记得后面还要背叛师门跟玄冥子走，接着要在八月十五前找到毒药材料。基本和解药一样，只是断魂草要去修罗宫救巩光杰后到成都去挖。

之后龙王不信任玄冥子等，跟随师叔占领毒龙教叛变，逼各派服下唯我独命丸，其中天山、少林和逍遥派被灭。九月时要打败龙王和其它没有被收服的武林门派，再杀师叔、天王。结局时，徐子易会记载东方未明是小虾米英雄后另一伟大人物。

④西域安国侯

难度：2

条件：在杭州时见到香儿，之后森林中帮助她和紧那罗，最后上少林要选择帮助他们救天王。这样回逍遥谷无暇子会把未明踢出师门，无奈下加入天龙教，随天王等击败龙王的势力以及各大名门正派。然后未明会说出一篇大道理，使各大派感到真正佩服。结局画面是未明和天王在西域建立理想国，在天王死后退出江湖，而后被封为“安国侯”。

⑤乞丐

难度：1

没有完成邀齐各派的任务，武林大会不能召开。九月玄冥子和荆棘带人灭门，不论胜负无暇子会自尽，以后两师兄弟分头躲避天龙教

追杀，生活十分惨淡，与狗争食……

⑥孤魂野鬼

难度：0

最省事的玩法，最伟大的结局……（汗）在初始的洛阳不要完成任何任务，导致悟性为0。到逍遥谷和无瑕子下棋时下错。病好后，故意答错无瑕子收徒考试里的三道题，结果被打地出门。无奈下只好单身出谷，接着被一名猎人的飞箭误杀……■

附：当某样技能达到100，还继续去做提升该技能的事，徐子易就会出现，告知你在江湖上得到的封号，列表如下：

江湖封号表

技能	封号
铁匠	绝代名匠
打猎	追星矢
钓鱼	太公钓
厨艺	食神
音乐	绝音妙律
棋艺	棋圣
书法	妙笔生花
医术	赛华陀
鉴定	火眼金睛
剑法	逍遥剑仙
棍法	半峰插云
刀法	东方一刀
腿法	无影腿
指法	一指擎天
拳掌	开碑神手
暗器	千手如来
轻功	御风尊者
追到三个以上美眉	第一情圣
少年英雄大会获胜	少年英雄

英雄本色·隐藏事件大揭秘

文/Kenny

大家看完上期里我马克斯·佩恩的复仇故事，是否还觉得意犹未尽呢？其实在这段复仇历险里，有不少隐藏事件，但由于当时大敌当前，我悲愤交加，尚未来得及告诉大家。现在我已没什么牵挂的了，是把这些事件揭秘的时候了。

事件A

机密等级：★

有没有印象我在什么地方说过“Thank You！”这句话吗？没有吧。第一部分第二章，金库抢劫案。记得金库里有三个开关控制三道门的那个房间吗？我在那里接了NYPD副局长巴维拉的电话。打烂天花板正中的红灯看看。

事件B

机密等级：★

还有第一部分第六章，我不是叫那个该死的光头佬帮我开洗衣房的门吗？因为我要从里面的电梯上顶楼找卢比件。电梯里的音乐很不合当时的气氛，那就把电梯上盖的喇叭打掉看看。

事件C

机密等级：★

在第一部分第八章，我大闹卢比鲁的“北欧神石”夜总会。在后段我不是到了舞台后面，那里有一堆乐队演奏的鼓吗？跳到鼓中间，我还会露两手呢！麦克风和地上的电吉它也可以哦。

事件D

机密等级：★

在第二部分第五章，我一人力敌“三煞”。有个房间不是有架钢琴吗？其实米雪以前教过我弹的，我还记得她说只有打开钢琴的上盖才能弹出声音来，可惜，米雪已经，已经……

事件E

机密等级：★★

大家有没有留意，每次退出游戏时，我向大家是否确认退出时的问题总是不同的。

事件F

机密等级：★★

别以为训练关Tutorial没什么用处。跳过墙壁来到大街，在Tar Café咖啡店的一头有辆小货车。从车旁的垃圾箱跳上空调，再跳到铁梯上，顶上有间小密室，里面可以找到Ingram、子弹和止痛药。

事件G

机密等级：★★★

第二部分第四章，我和B.B.倒戈相向。在通向地下停车场的斜坡旁（有PARK标志），我发现可以从那几个桶跳上空调，再跳上房顶。房顶的铁皮屋有一面颜色浅的铁皮可以打掉，进去跳下房里，很奇怪，那个收音机好像在播放我的老主顾Remedy公司的采访录音？

事件H

机密等级：★★★★

假如大家认为前面那些都不算什么秘密，这个就是真家伙了！在第三部分第五章，电话神秘人艾弗·伍登带我来到仙宫大楼，后来又受到突袭。记得那个办公室吗？伍登在那里留了不少礼物给我：一盘影带，一张AESIR大厦的蓝图。办公室有三个房间，有一个特别暗，那里有张桌子和长沙发。打下桌后的画，竟露出一个白色开关！按下后长沙发竟升起来！走下去是个密室，柜子里有……还有电视播的竟是……

事件I

机密等级：★★★★★

这个秘密，简直就是Remedy公司给大家开的大玩笑！！

还是第一部分第二章，金库。一开始，右边不是有个墙洞吗？扔个手雷（没有就下去捡一个）进去，爆炸后好像什么都没发生，但其实我已经杀害了无辜的老鼠一家！就像那些坏蛋杀害了我的一家，我要复仇一样，老鼠早晚也会找我复仇的！

不信？走到下面的月台，再从楼梯上去，看看那些老鼠们，它们手里拿着什么……Oh My God！■

ARCANUM

OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

奥秘

完全详解攻略 上

终于彻底完成了在《奥秘》世界里的旅程，这是一款由原“异尘余生”制作组核心成员成立的新公司的处女作。说实话，它的出色出乎我的意料。虽然画面比《博德之门II》略有些过时，但是当我注意到游戏中别人的对白和行动居然会根据我的装备、阵营和属性倾向而改变的时候，我一下子被震惊了。好久没有见过这么精细的游戏了！我不得不承认，《奥秘》的剧本和策划绝对是第一流的，甚至是超一流的。尽管只有二流的美工，游戏的深厚内涵可以让人在玩了2个小时之后完全适应这种二流画面，沉浸在其中不能自拔。我同时在玩《博德之门II巴尔的王座》，但是从各个方面来看，除了画面，《奥秘》的全部指标都胜于《巴尔的王座》。

《奥秘》的世界建筑在魔法和科技互相竞争的基础上，大约相当于19世纪末。空中飞翔着双翼飞机和齐柏林飞艇，地面上运营着蒸汽列车，人们手中拿着单发射击的老式手枪，互相施展着强大的魔法一决高下；古老的魔法种族正在确保他们最后的辉煌，新兴的科技种族迫切希望与实力相称的地位，骑士的精神和金钱的威力在不同的战场发挥着作用……

这个游戏的系统十分的复杂，笔者先来介绍一下系统，以使大家上手。《奥秘》的系统可以说是一个集中了所有成名RPG特点的系统。在即时制战斗时几乎就和“Diablo”没有区别，但是回合制战斗时又怎么看怎么象《异尘余生》；类似“龙与地下城”的种族和属性，还有类似于“魔法门”的技能称号升级……当然，它也有自己的独创性和特点。

这个游戏最令人叹服的就是它的对话！人靠衣衫马靠鞍这句话在《奥秘》中得到了最充分的体现。如果你手持巨剑，身披重铠，大多数人都会称你为“武士”或者“骑士”；如果你穿着价格高昂的西服，人们会尊敬的称你为“阁下”；如果你穿着防御力极高的恐怖铠甲（半裸的……），人们全会叫你“野蛮人”；甚至如果你什么也不穿，有人会直斥你：“不要在街上裸奔！”或者“你穷得连衣服都买不起吗？”这种设定的直接结果就是，我成天在身上带了好几套行头……

你的阵营和倾向也会影响对话。如果你是一个极端的机械狂人，根本不会有一个法师卖给你法杖或药水！同样，一个超级魔法倾向的人也别想在机械店里受到热情的接待。如果你在一地被尊称为英雄，那么每个人都会充满敬意的称呼你，并且给你以最大的方便；如果你被称为恶棍……还是不要进城了，全城的人都不会对你有好脸色。这款游戏在对话和剧本的制作上实在是煞费苦心啊！而且，为了防止大家在对话的时候面对选项不知所措，游戏中提供了体贴的友好度（Reaction，其实应该译作反馈度，不过我觉得友好度比较直观）系统，每个人对你的态度都被量化了，你一眼就可以看出谁对你友好，谁对你不友好；对话时也可以很容易的得知那个选项比较好。一直对美式RPG的多对话选项而头痛，现在可以缓解一点了……

游戏的操作虽然不复杂，但是还是有些不太顺手。按动空格键是消除所有窗口/即时回合切换，最大的问题是这两个效果会同时作用，往往在关键时刻用道具的时候按了空格……『F1』~『F6』是队友命令，这个设计相当不错，没有“异尘余生”里的队友乱跑的问题了。『F7』/『F8』就是快速S/L。道具栏和“魔法门”一样，不过添加了非常体贴人的整理按钮（记得当年为了放下一件铠甲，一瓶一瓶搬药水吗）。使用方法上颇有特色，把道具拖到右下角的使用按钮上是使用，丢弃可以使用右下角的另一个按钮或者拖到左上角的窗口（这是机器人和自动部队的正确使用方法！笔者可是试了半天！）。下面有和“Diablo”一样的快速道具栏，但是不是象“Diablo”那样有几个格就能使几次道具。这里是一个通向道具栏的链接，比如你把一瓶治疗药水拖到这里，那么它等于是道具栏里的所有治疗药水，还会在这里显示数量。在你的药水彻底用完以前，这个格就一直是治疗药水。怎么样？比“Diablo”体贴吧？我们现在不用在BOSS身边扔满治疗药水了……

在剧情中出现的城市，其实大部分直接走过去就可以找到（和《异尘余生》是一样的），但是由于在野外冒险实在很危险，而且地图实

名称	英文名	[illegible]
耍蛇者的后代	Raised by Snake Handlers	抗毒能力+20% [illegible]
精灵的后代	Raised by Elves	[illegible]
僧侣的后代	Raised by Monks	[illegible]
英雄的后代	Child of Hero	拥有一把+1的[illegible]
遗产继承人	Inheritance	[illegible]
智障者	Special Person	智力-2 [illegible]
职业飞刀手	Professional Knife Tosser	[illegible]
商店老板	Apperticed to a Shopkeeper	敏捷-1 交易技巧[illegible]
宿命者	Born under a Sign	比别人更少致命一击的机会 一旦遇到 威力会更强大
极端人格	Extreme Personality	声望上升得快 下降也快
书虫	Book worm	智力+1 感知力-1
威逼者	Bully	力量+1 智力-1
精灵血统	Elves Blood	魔法倾向+5% 科技能力降低
忙碌者	Hyperactive	速度+1 魅力-1
受军训者	Army Training	武器和弓箭技能比别人强大 强壮+1 敏捷-1
白痴专家	Idiot Savant	智力点数+6 赌博点数+3 力量-1 体质 灵敏和意志力-2
受保护的童年	Sheltered Childhood	力量-6 智力+2 意志力+2 感知力+1
教育家	Educator	技能[illegible] 追随者技能也同时提升 最大追随者数量-1
超级模特	Super Model	限女性 美貌+6 意志力-1 力量-2 [illegible]-3
逃亡的疯子	Escaped Lunatic	普通攻击防御 抗火 抗电 抗毒+25% 声望-25
假小子	Tomboy	限女性 体质-1 力量+1
野蛮人	Barbarian	力量+2 体质+1 搏斗技能+1 智力-1 魅力-2 讨价还价能力-2 拥有一件野蛮人装甲 但初始财富极少
尼采信徒	Nietzsche Poster Child	比其他人多得10%的经验值
黑精灵追随者	Dark Elf Follower	意志力+2 魅力-2
万物魔法师	Nature Mage	在大自然中魔力+20% 在人造物环境中魔力-20%
光明魔法师	Day Mage	在白天6~18点 魔力+20% 晚上魔力-20%
黑暗魔法师	Night Mage	在晚上18~6点 魔力+20% 白天魔力-20%
天空魔法师	Sky Mage	室外 晴天下魔力+20% 地底 室内 密林中魔力-20%
出卖灵魂者	Sold Your Soul	魔法能力+20% 声誉-20 阵营-20 在冒险开始后 你的阵营将再也不能往上升
自闭症患者	Agoraphobic	智力2 在人群熙攘的公共地带 灵敏 智力和意志力-2 但力量+2
丑陋的巨魔	Troll Offspring	容貌-4 魅力-4 力量+2 体质+2 敏捷+1
恐水症患者	Hydrophobic	说服等级+2 在水中灵敏 智力 意志力-2 但力量+2
马戏团追随者	Run Away with Circus	力量+6 智力-2 意志力-3 感知-1
怕黑症患者	Afraid of the Dark	感知能力+2 黑暗中灵敏 智力 意志力-2 但力量+2
开阔恐惧症	Aographobic	智力+2 在开阔地中灵敏 智力 意志力-2 但力量+2
魔法排斥者	Magick Allergy	技术能力+10% 魔法物品的使用方面的白痴
纵火犯	Arsonist	力量-1 体质-1 专业技术能力+20
强盗	Bandit	拥有有手枪和一些弹药 是个穷光蛋
技术恐惧患者	Technophobia	力量+1 体质+1 技术傻瓜
科学怪人	Frankenstein Monster	力量+4 体质+4 防电+30% 防毒+20% 敏捷-6 防火-20% 身无分文
科学怪人新娘	Bride of Frankenstein	容貌+4 体质+4 防电+20% 防毒+10% 敏捷-4 防火-10% 身无分文
疯狂医生	Mad Doctor	智力+2 感知+2 防电和防毒+20% 自我恢复+1 容貌-1 魅力-1 敏捷-2 体质-3
奇迹行为者	Miracle Operation	感知+5 智力+3 魅力+3 力量-3 敏捷-3 体质-5
夜视人	Night Vision	夜视能力很强 在白天所有战斗技能都会下降

表1

在太大，我还是建议用询问的方法得到地点位置。平时大家最好养成给地图做标记的习惯（就是去店门口的牌子那里点一下），这样以后看小地图的时候就会有说明，不会手忙脚乱。象Tarant那种城市太变态了，上百个地点，没有标记怎么记啊……另外，不要以为可以进入大地图，离开现在地点就说明没有地点和剧情了，许多的地点都是在正式的地图之外……

人物创建篇

按照美式RPG的传统，自己动手创造人物应该是家常便饭了（在场的有在玩《异尘余生》时选择预设人物的吗？站出来，让大家佩服一下，居然还有这么懒的人……），大家自然也都对复杂的属性和技能习以为常了吧。不过，奥秘是一个既有科技，又有魔法的游戏，其中的属性自然和以往纯魔法的“龙与地下城”系统和纯科技的“异尘余生”系统大不一样……简单说来，可以说是两者的混合体。算了，在这里废话也没什么意义，还是各位自己来看吧。

①性别

在“奥秘”有女性（真是[illegible]！）。男性就是标准，女性-1力量，但是+1体质（为什么？不是+1容貌或者敏捷？没道理……）。男性可以选择所有八个种族；女性则不然，只能选择四个种族：人类、精灵、半精灵、半兽人（全都是比较常见的人形种族……设计者还真是……）。

②种族

在奥秘里一共有八个种族。和常见的剑与魔法的游戏一样，不同的是，在这个科技和魔法交织的碰撞中，每个不同的种族都要面对着时代的变革和世界的变化，他们的处事方法也完全不同——这不仅影响到你的初始数值，更加影响到你后来的旅途。

A、人类（Human）：人类是奥秘世界里最常见的种族，拥有大多数的城市和国家。根据经验吗，人类就代表着标准。所以，人类没有任何奖励和惩罚值，所有的属性全都是8（但是是在没有任何初始属性的情况下）。人类对一切都有好奇心，和任何种族都有通婚；这就是半精灵，半兽人和半食人魔产生的理由。而且，人类是站在科技最前沿的种族——但是，他们的个人在科技方面并不出众。

B、矮人（Drawf）：+1力量，+1体质，+2所有科技类基本技能等级，+15%科技倾向；但是-1魅力，-1敏捷。在使用魔法方面他们有抵触情绪，需要耗费2倍以上的魔法力。从这数值可以看出，矮人是科技高手，魔法白痴。矮人不喜欢精灵，但是喜欢地精和人类。

C、精灵（Elf）：+1敏捷，+1意志，+1容貌，+15%魔法倾向；但是-2体质，-1力量，-2所有科技类基本技能等级。精灵是奥秘世界里伟大的魔法种族，在变革期颇有失落感，你当然不能指望他们会对科技感兴趣。他们天生美貌，魔法能力强大，但是在身体方面就稍稍差一些了。他们几乎傲视其他所有的种族，对矮人这些肮脏的技术家尤其轻视。

D、半精灵（Half-Elf）：人类和精灵的混血儿。+1敏捷，+5%魔法倾向；-1体质，-1所有科技类基本技能等级。从人类那里得来的血统使他们丧失了一部分精灵的魔法天才，但是却给了他们科技和身体方面的优势，更加消除了精灵的那股傲气。所以，虽然难以彻底容入精灵和人类社会，但是在变革期，他们能够被所有人所接受和喜欢；这在中世纪是绝对不可能的事情。

E、地精（Gnome）：+2意志力，+2交易技能，+10声望；-2体质。地精在奥秘世界里是商人，而不是一般设定里面的“科技工作者”；现在他们是喜爱金钱的种族，为了财富而努力。他们广泛出现在世界的每一个角落，和人类一样被大家所接受。

F、半身人（Halfling）：+2敏捷，+2潜行等级，+1躲避等级，+5%重击概率；但他们的力量实在太小了，要-3……他们喜欢到处游荡，在全世界四处冒险；他们很懒，不喜欢涉足科技或者魔法的事业，在其他种族中留下了“世界第一懒惰种族”的名声，但除此之外，他们还是能够被广泛接受的。

G、半兽人（Half-Orc）：肉搏专家。+1力量，+1体质，+2肉搏和躲避等级，还有10%的防毒；但是-2容貌，-2魅力（实在是太丑了……）。由于他们的血统和容貌，他们几乎到处被轻视，除了在人类之中还可以好过一点。从兽人处继承来的狂暴脾气和攻击倾向也是他们日子不好过的一个原因。想选择半兽人的同志，小心一点吧！

H、半食人魔（Half-Orge）：+4力量，+10%抗击伤害；-1容貌，-4智力（！），还有2巡游等级。这个稀有种族（因为这种组合实在很少见）的处境……我不用说大家也想象得到吧，实在是很惨……建议还是不要选了，低智力实在很不好办，可以考虑招募一个当作肉垫……

③身份背景

这可是区别你和别人的不同的最重要部分。每个人都可以有一个身份背景，就象孤儿，自然魔法师之类的，它直接决定了你的发展方向。所以，选择你的身份背景就变得非常重要了……大概有以下的这些背景供你选择：

见前页身份背景列表（表1）。

④基本属性

A、生命值（Health）与疲劳值（Fatigue）：这是游戏中非常有特色的系统。一般的游戏大多是魔法值或者技能值，但是在奥秘里不能这么办；因为会有一些人使用科技来代替魔法战斗。如果再加入科技值，数值系统就会变得很复杂。制作者们想出了以疲劳度来限制行动的方法。无论是战斗时的挥舞武器，使用魔法，还是使用技能，都会消耗疲劳值。而疲劳值可以用药品或者随时间恢复，当疲劳值为0的时候，人物失去意识。直接把能力点数分配在这两项上，可以提升4点。一般来说，疲劳虽然会每回合回复，但还是比生命减的快，因为受到攻击同样会减少FP的……

类别	名称	依赖属性	需要道具
战斗类	弓箭 Bow	敏捷 DX	
	躲避 Douge	敏捷 DX	
	近身 Melee	敏捷 DX	
	投掷 Throwing	敏捷 DX	
盗贼类	背刺 Backstab	敏捷 DX	
	偷窃 Pick Pocket	敏捷 DX	
	潜行 Prowling	感知 PE	
	探测陷阱 Spot Trap	感知 PE	
社会类	赌博 Gambling	智力 IN	
	交易 Haggle	意志 WP	
	治疗 Heal	智力 IN	绷带
	交流 Persvasion	魅力 CH	
技术类	修理 Repair	智力 IN	
	火器 Firearms	感知 PE	
	开锁 Pick Locks	智力 IN	开锁器
	拆陷阱 Disarm Traps	感知 PE	

表2

B、命运点数（Fate Points）：可以在任务和行动之中得到，在战斗中使用的时候可以发挥令人惊叹的效果！效果包括完全恢复、增加好的反映值、下一击会心一击、敌人下一击会心失败、魔法防御（说实话……这里的魔法拼法很奇怪……是Magick而不是常见的Magic……）、魔法效果最大、赌博成功、治疗成功、偷窃成功、修理成功、开锁成功、解除陷阱成功。但是由于实在太稀少，请在最关键的时候使用！

C、魔法/科技倾向：在人物状态的最右边就是魔法/科技倾向，它会影响到你在环境中的态度。

D、阵营（Aligment）：最左边的指针表就是阵营表。正义行为是正数，邪恶行为是负数。这受到你的行为影响。

E、力量（ST）：肌肉的力量决定了你的负重值和额外攻击力加值。除此以外，它也决定了你能够使用的武器，大多数的武器都需要一个最小的力量值。每点力量可以增加2点生命。

F、体质（CN）：体质的重要性十分高，它决定了你的疲劳值。所以，大多数的行动都取决于你的体质高低，没有体质就没有魔法……虽然听起来有点不太对劲……），还有抗毒值（每一点+5）和毒恢复程度（每一点+1），还有生命恢复程度（每4点+1）。每点体质可以增加2点疲劳。



G、敏捷（DX）：敏捷决定了你的防护等级和移动速度（都是每一点+1）。而且，很多基本技能的提升依赖于敏捷的提升，敏捷不提升，技能等级就不能提升。所以，敏捷是非常重要的数值。

H、容貌（BE）：容貌决定了别人对你的接受程度（Reaction Modifer）。随着容貌的提升，接受程度提升的非常迅速，一个容貌较好的角色的冒险会容易很多，大家见到你不会抱有敌意。

G、智力（IN）：智力是决定所有科技能力的重要数值。一个想作科技大师的人不能够忽视智力，最高级的几种科技都需要高达19点的智力！虽然增加智力不能在数值上直接反映出来，但却是决定角色强度的最重要数值之一。现在可以不用着急加，因为初期想要装配物品是很困难的。

H、意志（WP）：意志是魔法的基础，同时决定了生命和疲劳。所有的最高级魔法都需要18的意志，意志还影响魔法的效果。每增加一点意志可以增加1点生命和1点疲劳。

I、感知（PE）：感知力也是没有明显效果的数值。感知力可以让你判断周围的情况，还影响远程武器的效果。由于枪在游戏中是主力武器之一，所以感知也要适当增加，但是初期的枪实在太差，还要耗费子弹（19世纪的落后枪支能有多大威力？），所以也是不用重视的数值。

J、魅力（CH）：魅力的最主要意义就是增加同伴的数量。每4点魅力可以增加一个同伴。也有一些特技是依赖于魅力的。

K、反映（Reaction）：游戏中的声望值被进一步发展成了反映值。每个角色，无论是NPC还是你的同伴，对你都有一个反映值。这取决于你的行为。当你做的善行越多，善良的人们对你的第一印象就更好；但是大部分的恶人都会对你更加反感。当你在一地的声望提升此地所有的人对你的反映都会提升。

⑤基本技能

参看基本技能列表（表2）

所有的基本技能都依赖于某种基本属性，一旦提升到某种程度，就需要相应的基本属性值。和“魔法门”的系统类似，每种技能都有三个等级：学徒（Apprentice），专家（Expert），



大师(Master)。一般来说，学徒级几乎可以在任何地方学会；专家级技能老师只有两、三个地方有；大师级的技能老师世界上就只有一个。老师们会告诉你下一级老师的所在。

技能每升一级需要1点技能值，最高为5级，但是没有任何称号的技能5级和大师级的技能5级可是天壤之别啊！升学徒你必须要会（有1级）这项技能，专家需要3级技能加学徒，大师需要5级技能加专家。

游戏中的学徒和专家级基本上都是只需要一点钱就可以得到了；可是大师级的称号没有一个人会乖乖给你。所有的人都要你去完成一个任务才肯给你大师级的称号。这些任务将在详细攻略中提到，而且以下的地点只不过是提示，找到大师的家时可能大师已经出门去了，这样你就必须再去别的地方找他。

高级技能老师住所列表（表3）如下

⑥科技技能

科技技能就是使用原料装配各种各样的稀有物品，有些时候他们甚至是剧情或任务发展的必要条件。你所能得到的装配图分为两类：通过用技能点提高科技技能而得到的装配图以及在世界中得到的其它装配图。这个世界中散布着大量有用无用的道具，但是当你手中的装配图越来越多的时候，你会发现它们全都是宝藏啊！科技技能包括八类：

药草学（Herbology）：有完全恢复药。

电子学（Electric）：想要回复铠甲和电击杖吗？

火枪学（Gun Smithy）：用于打猎农炮或跟敌人真是有快感！

冶炼学（Smithy）：近身肉搏者的最佳选择

化学（Chemistry）：各式各样的奇怪毒药和药品……难道化学就是研究这个的？

爆破学（Explosives）：全是手雷和炸药……科技已经被误解了……

机械学（Mechanical）：除了陷阱，居然还可以制造机械人！

治疗学（Therapeutics）：和药草学差不多的门类，但是生产的多是提升类物品。

一开始的每门学科的数值都是10，最高为7级，7级时能力就加到了100。每一门科学内用一些装配图都有一个章节，必须该项科技能力大于装配需要（其实是科技装配难度），装配才可能成功。在这个游戏里，收集各式各样的原料和装配图是一大乐趣。我的建议是尽可能都发展，实在不行可以放弃那些可以买到的物品。这方面可是不能靠队友，大部分的队友的科技能力都是三手货。另外还要小心，如果机械修理超过50以上，魔法治疗药水就都没有用处了……

至于原料和装配图怎么找呢？原料最简单的方法就是去买。但是买需要花钱，因此一般都用在那些比较高级（比如电子学和火枪学中很多配件都非常的少见）的原料上。普通的原料基本都可以找到，往往是多得没地方扔。如果凑齐了原料就赶紧装配，配好了赶紧卖，省得占地。每个城市都有许多垃圾桶，都是取之不尽，用之不竭的原料库，有时能找到一些少见的配料（不过我还没见过扔什么高级发电机的呢……）。装配图可以去买，也可以去找，不过不少装配图都是超高级元件，要求6级或者7级相应技能。

技能	专家级	大师级
弓箭	Qintarra	Caladon
躲避	Blackroot Qintarra	Still Water
近身	Blackroot Isle of Despair	Dernholm
投掷	Dernholm Ashbury	Blackroot
背刺	Ashbury	Tarant
偷窃	Tarant Ashbury	Tarant
潜行	Ashbury Caladon	Caladon
探测陷阱	Blackroot The Wheel Clan	Tarant
赌博	各地酒馆	Blackroot
交易	Shroud Hill	Tarant
治疗	Shroud Hill	Qintarra
说服	Tarant	Tarant
开锁	Caladon Blackroot	Caladon
火器	Shroud Hill	Ashbury
修理	Blackroot	Caladon
解除陷阱	Caladon The Wheel Clan	Caladon

表3

类别	级别	名称	效用
运输 Conveyance	1	解除武装 Disarm	解除一个敌人的武装
	2	开锁 Unlock	用的非常多
	3	无形力量 Unseed Force	推开一定范围内的敌人
	4	空间扭曲 Spatial Distortion	传送到可以看得见的地方
	5	传送 Teleportaion	传送到任何已知地点
预言 Divination	1	探测阵营 Sense Alignment	探测敌人的阵营
	2	探测内容 See Content	对箱子使用
	3	探测数值 Read Aura	对敌人使用
	4	探测环境 Sence Hidden	可以探测陷阱、隐形敌人
	5	探测魔法 Divine Magick	可以决定一个道具的所有魔法属性
空气 Air	1	气之活力 Vitality of Air	增加体质值
	2	毒气 Poison Vapours	召唤有毒的云
	3	唤风 Call Winds	呼唤风的力量
	4	气化身体 Body of Air	浮空并且物理攻击无效
	5	召唤气元素 Call Air Elemental	召唤气元素
大地 Earth	1	地之强壮 Strength of Earth	增加力量值
	2	飞石 Throw Stone	石导弹飞向敌人
	3	石墙 Wall of Stone	保护施法者
	4	石化身体 Body of Stone	防伤害减倍、但降低速度
	5	召唤地元素 Call Earth Elemental	召唤地元素
火焰 Fire	1	火之敏捷 Agility of Fire	增加敏捷值
	2	火墙 Fire Wall	在指定地产生火墙
	3	火闪 Fire Flash	高温爆裂火球
	4	炎化身体 Body of Fire	提高抗火和增加空手攻击时的火焰伤害
	5	召唤火元素 Call Fire Elemental	召唤火元素
流水 Water	1	水之纯洁 Purity of Water	增加吞锐值
	2	唤雾 Call Fog	在敌人四周召唤浓雾
	3	暴风雪 Squall of Ice	暴风雪攻击敌人
	4	液化身体 Body of Water	使身体半透明、并可以穿过水域
	5	召唤水元素 Call Water Elemental	召唤水元素
力量 Force	1	防护之盾 Shield of Protection	增加AC和各种防御
	2	震动 Jolt	攻击近距离所有的敌人
	3	力量之墙 Wall of Force	构筑看不见的墙壁
	4	闪电箭 Bolt of Lighting	强力攻击
	5	分解 disintegrant	消失敌单体
精神 Mental	1	迷惑 Charm	可以增加别人对你的反映
	2	眩晕 Stun	使敌人一定时间不能行动
	3	吸取意志 Drain Will	目标生物的意志降低为一半
	4	噩梦 Nightmare	附近敌人陷入恐惧
	5	支配意志 Dominate Will	控制目标生物

表4-1

类别	级别	名称	效用
元魔 Meta	1	防魔 Resist Magic	增强防魔
	2	驱散魔法 Disperse Magick	驱散目标生物身上的魔法
	3	魔法护盾 Dxcomer Shield	防御魔法
	4	封魔 Bonds of Magick	目标生物不能施法
	5	魔法反射盾 Reflection Shield	反射所有魔法回施法者本人
变体 Morph	1	硬化手掌 Harden	伤害力增加
	2	虚弱 Weaken	使目标的伤害抵抗降低
	3	缩小 HandShrink	使目标生物的体积缩小
	4	石化 Flesh to Stone	目标生物石化
	5	变化 Polymorph	目标生物变成绵羊
自然 Neture	1	迷惑动物 Charm Animal	让动物对你的友好度上升
	2	纠缠 Entangle	阻碍目标移动
	3	控制动物 Control Beast	控制目标动物
	4	召唤动物 Succour Beast	召唤一只兽
	5	再生 Regenerate	增加回复速度
黑降灵术 Necromantic Black	1	伤害 Harm	对目标造成伤害
	2	召唤灵魂 Conjure Spirit	和尸体的灵魂对话
	3	召唤不死生物 Summon Undead	不死生物无差别攻击
	4	制造不死生物 Create Undead	从目标尸体上召唤听命令的不死生物
	5	夺命 Quench Life	成功一击必杀
白降灵术 Necromantic White	1	小治疗 Minor Healing	加少量HP
	2	祛毒 Halt Poison	减低中毒程度
	3	大治疗 Major Healing	恢复大量HP
	4	庇护 Sanctuary	使不死生物无法靠近
	5	复活 Resuuect	完全复活回复
幻觉 Phantasm	1	幻光 Illuminate	在目标生物四周制造照明
	2	闪盲 Flash	目标生物暂时失明
	3	盲点 Blur Sight	施法者更加难被击中
	4	幻觉恶魔 Phantasmal Fiend	制造一个恶魔
	5	隐形 nvisiblity	除非攻击、施法者不能被发现
召唤 Summoning	1	昆虫瘟疫 Plague of Insect	使目标被昆虫围绕而减速
	2	兽人精英 Orcish Champion	召唤一个兽人
	3	守护食人魔 Grandian Ogre	召唤一个食人魔
	4	地狱之门 Hellgate	召唤一个恶魔
	5	宠物 Familiar	召唤宠物
时间 Temporal	1	魔法锁 Magelock	用了魔法锁的地方不能用开锁技能打开
	2	缓慢 Congeal Time	对所有附近的生物、成功则速度减半
	3	加速 Hasten	加快一个生物的速度
	4	静止 Stasis	目标生物麻痹
	5	群体加速 Tempus Fugit	所有队员加速、其他所有生物减速

表4-2

⑦魔法技能

魔法技能一共有16大类，每一类有5级魔法。魔法在战斗和平时的作用很大，但是消耗的疲劳值实在是多……一级魔法耗5，二级魔法耗10，三级魔法耗15，四级魔法耗25，五级魔法耗50点。魔法实在是非常重要的部分，直接关系到游戏的难度，因此我在这里列出所有的魔法表。许多魔法的效果其实可以用科技来同样达到，这也是这个游戏重视魔法科技平衡性的特点；魔法倾向越高，威力越大。另外，每个魔法在运作的时候都会持续的消耗疲劳值，所以要非常小心。

参见魔法技能列表（表4）

剧情攻略篇

这篇攻略中，每个地点包括有Point和Quest两个部分。Point不是任务，但是有完成的价值；Quest是本地的任务。在游戏中，任务的状态被细分为四种：提到（Mentioned），同意（Accepted），完成（Compelted）和放弃（Botched）。由于游戏中任务的复杂性（大部分的任务都有两种以上的完成方法），往往一个任务的完成就意味着另一个任务的放弃。一般来说，任务都会在接到地方提到；但是有些任务过于复杂并且要在很多地方之间奔波，可能会分别介绍。

①Crashed Blimp

不管你是怎么来到这架飞艇上的，总而言之，你上了这架飞艇：I.F S Zephyr号。这可能就是你的噩运的开始。在你乘坐这架飞艇的时候，两架不明飞行物（其实就是双翼飞机……）击落了你乘坐的飞艇。随着飞艇的坠落，一架袭击者的飞机一同坠毁了……

当你醒来的时候，你在废墟中寻找生存者，可是只找到一个被压在飞机残骸下面的可怜的老地精，他给了你一枚神秘的指环，要你去寻找指环的主人——一个男孩。他还说了一些关于“逃亡”之类的话，可惜你一点也听不懂……他说完，就永远离开这个世界而去了。你就这么拣了个烂摊子……

在废墟的外面，你见到了你的第一个同伴，Virgil（Level 1，能力平均，治疗魔法），一个奇怪宗教的僧侣。他又是劈头盖脸一大堆听不懂的话，什么“Living One”，什么“Evil One”……听得人不胜其烦，幸好他可以加入，要不然一个刚刚逃生的人一怒之下估计就顺手把他宰了……他又叫我去西边的一个墓碑，看有关于“Living One”的详细资料。

在那个墓碑那里，你会看到这样的话：“And his spirit will be reborn on wings of fire in hills shrouded in fog. Archaeon 5:16”，然后Virgil会给你讲述“Living One”就是伟大的精灵魔法师Nasrudin的转世（什么乱七八糟的，可怜的主角莫名其妙就上了贼船了……）。

向前没走几步，一个奇怪的家伙就出现来盘问你。不管你怎么回答，几个问题后他就会向你攻击，想把你收拾掉然后抢夺指环。在你和Virgil的共同努力之下，他被做掉了……他和那些飞机驾驶员的身上都有一种奇怪的徽章。你们都有了不详的预感，决定先去附近的Shroud Hill一趟，以调查这个奇怪指环的来历。

Quest（1-1）：解救盗贼的灵魂

在北边的山洞里，消灭掉几个蜘蛛之后，你可以找到一个盗贼Charles Brehgo的灵魂。他死了之后，被一个牧师Arbalah的魔法诅咒禁锢住了，无法升天，十分痛苦。他请求你去杀死这个牧师。答应之后，他会给你在地图上标出那个牧师的家。

到了牧师的家，和Arbalah对话，他会告诉你，那个家伙和他的同伴是无恶不作的人，杀死了他的全家。所以，牧师才对这两个不可饶恕的家伙下了诅咒。你可以不相信他，并且杀死他，解救盗贼的灵魂——但是我不赞成这么做，没什么好处。牧师告诉你，那两个盗贼偷走了他的一件宝物，只要你把它拿回来，他会



给你报酬。

再回到Crashed Blimp，盗贼告诉你，他的同伙杀死了他，抢走了宝物。你只有骗他说，只要拿回宝物，牧师就会给他解除诅咒，他才会告诉你他的同伙的所在。如果你想激他去向杀死自己的家伙报仇，他是不会上当的，还会说他自己当时也有干掉对方的念头……

到那个同伙那里去，杀死他或者威胁他，都可以拿回宝物。还给牧师，他会给你他的祝福（所有的祝福和诅咒都可以在笔记里看到）。

Point(1-1)：搜查整个地图

可以收拾几个敌人，还有不少东西可以拣。如果放不下，可以和Virgil对话，让他帮你带。这里有不少东西和后面的任务有关，比如那个照相机是修理术大师必须的道具。在《奥秘》里，道具系统要体贴得多，一旦需要某个道具来进行任务，即使他在你的队友身上，也会触发剧情(尽管你不能控制他们)。

②Shroud Hill

你们来到了Shroud Hill，东南方的采矿小镇。这个镇子并不大，但是任务和剧情着实不少，店铺教师也一应俱全，实在是不错的好地方。在这里，我们的最主要任务是打听戒指的来历，并且通过镇子里的桥，前往广阔的未知世界。本地的同伴有酒店里的Sogg(Half-Ogre,Lv2,纯肉搏)，强度还可以，够当肉垫的。最后就是，城东的大篷车边上的女人是初期唯一的鉴定师，下一个要等到Tarant了。

Quest(2-1)：打听戒指的来历

在镇子里对话一圈，得知只有机械师Ristezze才知道那个戒指的来历。和他对话，得知戒指上面的字母P.Schuyler & Sons是一家公司的名字。但是，他要求你给他完成一个任务才能告诉你这家公司的详细情况。这个任务是得到照相机或者矿坑里的鬼魂Bessie Toone的随身用品。

如果你想得到照相机，在Crashed Blimp里的一具尸体上有。如果你想用Bessie Toone的随身用品交换，去镇子的东北面的矿坑，在西面Bessie Toone鬼魂身旁的箱子里。拿到任何一种去交换，Ristezze就会给你在地图上标出位于大陆中央的那个城市Tarant，世界上最强大的科技文明国度的首都。

Quest(2-2)：通过东面桥梁

进入镇子，你就可以和镇长交谈。他会给你一个任务，去消灭东面霸占桥梁收买路钱的盗贼。来到东面的桥梁，你会见到一个盗贼，他们会向你要1000金币买路钱！现在，你当然不会有这么多钱（什么？你有钱了？……），所以可以向他们要求用另外的方法通过。这群盗贼告诉你，镇子里的人决定修一座新桥，这无疑是断了他们的财路，因此他们要你去摧毁东南方河边的修桥材料。你可以去摧毁材料（在你的队员不够强的情况下），也可以杀死他们过桥。解决了他们，可以去找镇长要赏钱。

Point(2-1)：神秘组织的行动

据Virgil说，长者Joechim的房间就在镇子里的旅馆里。到了那里，你只找到了两具尸体——而且他们的身上都有神秘的徽章。我们在屋子里还找到了一封Joechim给Virgil的信。信里告诉你，Joechim在Tarant的电报处留下了一封电报。这件事情你可以向镇长报告，不过那个无能的镇长什么也做不了……

你在镇子里还会遇到一个地精，他自称是那个给你指环的人的兄弟……并且管你要他哥哥的唯一遗物，那个指环。你觉得他出现得太奇怪了，所以没有给他。

果然，在你离开村子的时候，在桥头遇到了这个家伙，并且动武向你抢这个指环（如果你给了，他也会出现，打死他就可以拿回指环）。从他的身上搜出了一样的神秘徽章，还有一封神秘的指令书，要他消灭所有飞艇上的幸存者并拿到指环……看来还是赶紧去Tarant，以便揭开指环的秘密。最后，在这里你可以拿到你的第一点命运点数。

Quest(2-3)：银行

镇子中有一个银行，里面有很多金币。在镇子里的酒馆里，你可以见到一个家伙，他撺掇你去抢劫。最好不要接受他的提议，否则你在镇子里的声望会暴跌。你可以去找镇长告发——虽然什么也得不到。如果你下定决心去抢劫，或者接受他的提议，否则你就去找东北方屋子里的Doc Roberts，他会帮助你以另一种方式完成这个任务。

Doc Roberts是镇子里的火器专家（他可以教给你专门攻击的火器技能）。他告诉你，有一个盗贼要抢劫银行，希望你能去帮忙。这是这个镇子里声望提升最多的任务，强烈建议接下来。等过了大约一天之后，去银行门口，Doc Roberts会告诉你，匪帮已经冲进银行了！他们有3个人，武器是手枪，如果你已经招募了酒店里的Sogg，那么加上火器专家Doc Roberts的帮助，应该可以打败他们。之后，你在这里的声望就是Hero了。最后，如果你有兴趣，去Doc Roberts那里学火器专家和告发酒店里的Jacob Bens。

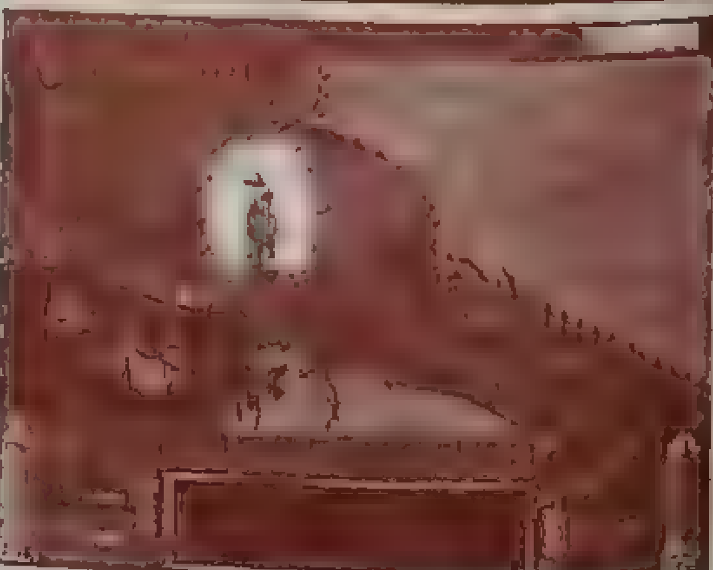
Quest(2-4)：摧毁镇子里的蒸汽机

在银行的西面，有一家魔法药剂店（如果你不倾向于魔法，她不会卖给你东西的）。那里的主人，炼金术士Jongle Dunne是个狂热的机械反对者。她非常痛恨镇子里的蒸汽机，要请你去把它毁掉。蒸汽机在镇长东边的房子里，还有一个矮人在看守。如果你把蒸汽机毁掉，全镇的人都会对你咬牙切齿，你的声望和阵营也会降低，但是可以得到一些报酬。另一种完成方式就是去向镇长告发；这样只有经验值。

Quest(2-5)：寻找纯矿石(Pure Ore)

镇子里的铁匠Lyold请你帮他找一些纯矿石，他会为你打造一柄上好的匕首作为报酬。纯矿石可以用两种方法得到，在村子里的矿山（就是那个鬼魂的矿山）的最深处就有；或者用冶炼学的第一级技能炼出来都可以。最后他会给你打造一把匕首，可以给你的同伴使用。





Quest(2-6)：拯救Bessie的灵魂

在村子的最西头，你会见到矿山的经营人Percivol Toone，他是Bessie Toone的儿子。他请求你去救赎他母亲的灵魂。来到矿山，去和Bessie的鬼魂对话，她不断的重复一个叫Sarah的人名。回去问Pervivol，他大惊失色，连说话都乱了，只告诉你他的姐妹Sarah在一个叫Dernholm的城市，但是怎么也不肯告诉你Dernholm在哪里。

没关系，别当我们的主角是傻子，随便找个村民就可以问到Dernholm的所在（没有这个任务不能问到，可能这个任务的作用之一就是让Dernholm登上游戏舞台）现在你可以去Dernholm了。

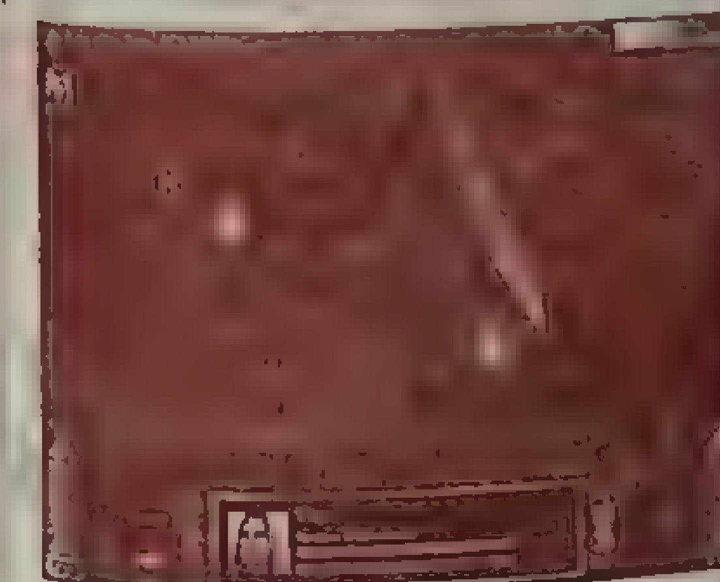
Quest(2-7)：寻找精灵护身符

在镇子东北角，你可以找到治疗技能的专家精灵Gaylin。他很久以前丢失了一个古老的精灵护身符，请求你去寻找。如果你在旅途中看到，带回来给他，他会给你不错的报酬。

③Dernholm

Dernholm是一个破败的城市。这个城市曾经是魔法王国Cumbria的首都，大陆上最繁华的都城。但是，自从和新兴科技王国的战斗失败之后，王国破落了，龙骑士和法师也从王国中永远的消失了，Dernholm也成了破败落后的城市。即使如此，这里仍然保持了一定水平的商业和居民，你可以在这里找到你大多数你需要的东西。

本地的同伴有两名：Jayna Stiles(Level 4，擅长草药学/药剂学，在西南面的屋子里)和地精Vollinger(Level 15，等级必须足够，而且会和Virgil冲突……在酒店里可以找到他)。这个城市的标志性建筑是代表着中世纪的城堡，那个国王也仍然是一付中世纪领主的口吻，难怪会被科学击败。最后，这个城市还有近身攻击的大师，而且不需要什么条件（当然，5级Melee加上专家级别是必须的……）



Quest(3-1)：会见Sarah Toone

在中间的一间屋子里，你会见到Bessie的女儿，Sarah。她告诉你真相是Percivol，她的兄弟侵吞了家传的矿山，并且把它卖给了Tarant的商人。Bessie的灵魂留恋家传的矿山，不愿把它交给别人。你可以提出帮Sarah夺回家传的矿山，Sarah会给你那个Tarant商人的地址。

Quest(3-2)：找回Gladys的戒指

Gladys(位于最北面的一间屋子里)重要的戒指已经丢了许多年了。她请求你能够帮她找回戒指。这个任务没有什么回报，但是还是有经验和声望的。Gladys告诉你，她的儿子是



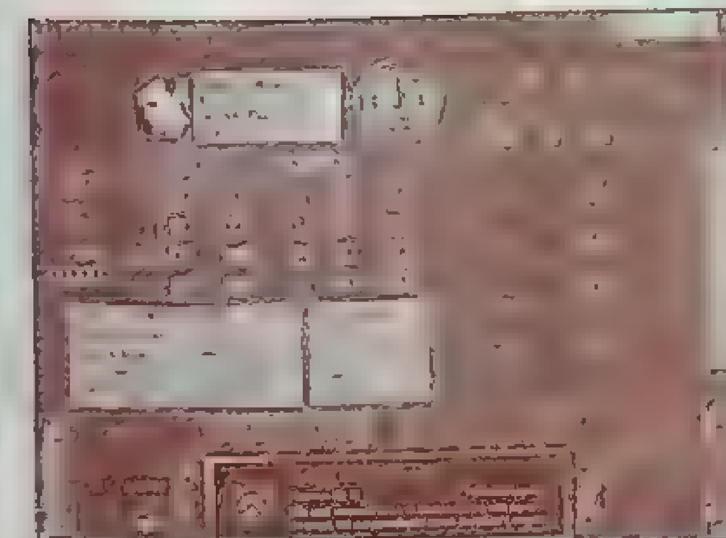
最后一个见过那戒指的人，她儿子死后，Archibald（阿基巴德……这个名字……魔法门里的名人啊！）替他收了尸。

Archibald的家，就在城市的最东面。我只发现了两种解决这个问题的方法：偷窃或者杀死他，但是没有找到以语言解决的办法。无论如何，拿回指环之后，拿去还给Gladys就可以了。

Quest(3-3)：替国王收税

这个国家自从在战争中战败之后，国王的权威大大降低。国家中最富裕的领地之一——Black Root已经很久没有向国家上交过税款了。城堡里的国王对此十分恼火，请你去帮他收取税款，并允诺给你200金币酬劳。同时，他会帮你把Black Root在地图上标注出来。

前往Black Root，在最东南面的豪宅里找到市长。市长怎么也不肯给你税款。这个任务如果你口才非常高的话，可能可以用口才解决；不过现在等级太低，应该是不可能的。真正



的方法是在Dernholm的酒店旁边，有一份Tarant的报纸《Tarantian》，上面写了Cumbria和Tarant开战的消息。把这个消息告诉市长，市长大惊失色，要知道Black Root可是Cumbria的前沿城市，没有Cumbria军队的保护，会被Tarant踏平的。为了得到国王军队的保护，市长乖乖的把税款交了出来……

Point(3-1)：学习肉搏大师

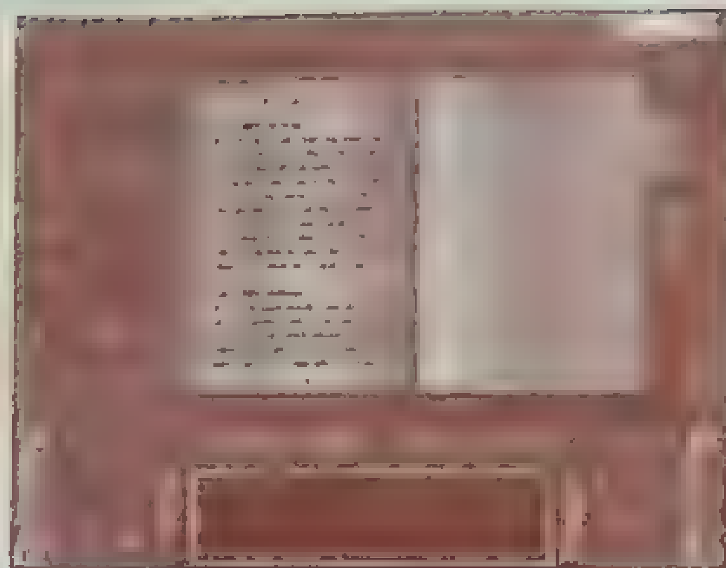
你在这里可以见到第一个大师，态度高傲的Sir Garrick。当你的能力到达专家满值的时候，过来找他，他会给答应你升任大师，但是要先帮他一个忙。他和躲避术的大师Adkin是情敌，都爱恋着一个女人Durella。他们两个提出决斗，但是Adkin在战斗中被刺瞎了双目，Durella从此非常恨他。现在他找到了可以治愈双眼的药，但是Durella失踪了，他本来可以自己去，又害怕被拒绝，因此请你去找她。他给你标出了Durella最后出现的地点。

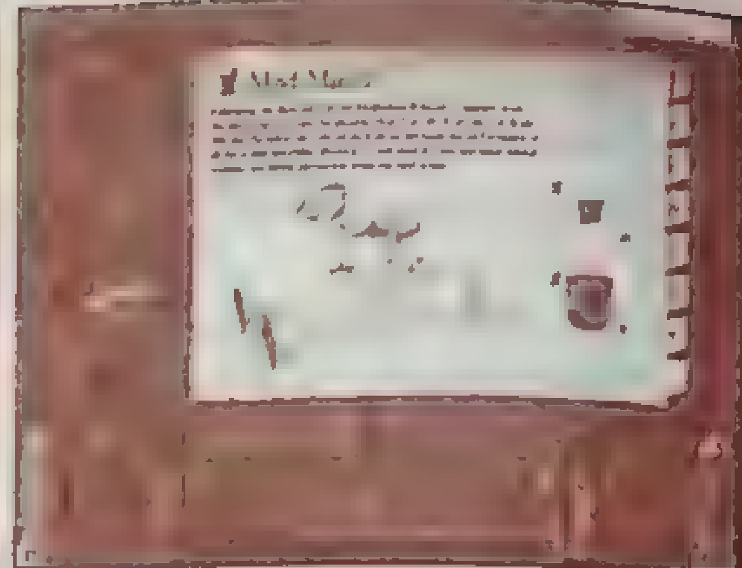
到了那里，Durella倒在中间的地上，周围围满了奇怪的兽类。只要注意除了一开始所见的那一群敌人之外，在Durella身后的空地上还有几个一开始不会动手的敌人，不要让他们杀死Durella就可以了。敌人很好对付，但是在劝服Durella的时候遇到了麻烦：她怎么也不肯随你回去，并且说她真正爱着的是Adkin，那个Sir Garrick是个卑鄙的小人，Adkin的双眼是他故意弄瞎的。她要请你消灭这个禽兽，否则就不肯跟你回去。你可以说动她，也可以和她达成协议：在获得大师称号之后，就杀掉Sir Garrick（我怎么觉得主角更象卑鄙小人啊）。我建议先不要杀Sir Garrick，等得到Adkin的躲避术大师任务时再来……

④Black Root

Black Root是Cumbria东北面的城市。和首都Dernholm不同，这里看起来充满了繁华的气息。铁路通向别的大城市，港口十分繁忙，商店货品齐全，城市设施豪华。由于贴近新兴国度Tarant，这里的科技气息比Cambria







首都浓厚得多。这个城市和主线没有太大关系，却有不少任务，而且很多都要跑别的地方。

你从这里可以坐火车前往 Tarant 和 Ashbury。坐火车的时候售票员会问你一大堆问题，以便决定你所乘坐的车厢。如果你的魔法力强大的话，就会被分在魔法师席，车票钱会略贵。这个城市好像没有同伴。除此以外，大多数的专家级人物都可以在这个城市和 Tarant 找到；因为到此时你应该已经有专家级技能的需求了。

Quest (4-1)：寻找 Azrams Star

Azrams Star 是一件传说中的武器。当你在 Black Root 的旅店里见到 Clarissa Shalmo 时，她正非常想要这件武器。她还是投掷术的大师；如果你真的想成为投掷术的大师，看来这件武器是非找不可了。

Clarissa 告诉你，这柄剑在一个迷宫里面，她会给你标出迷宫的位置。不过那个鬼迷宫离这里实在是太远了……我绝对不建议现在去那里！现在去和送死无异。那个迷宫很有特点，没有一般意义上的“岔路”，而是用远程武器射击火炬来选择下一步的路。每次的三个火炬里只有一个是对的，就用 S/L 大法来确定吧……这个迷宫里的敌人全都是远程系的家伙，考验的就是你的远程攻击能力。拿到了 Azrams Star，回来就可以换得投掷术的大师资格。

Point (4-1)：寻找弓箭大师的弟子

这个任务我是在这里的酒馆接到的。弓箭术的大师由于要去 Caladon 帮国王工作，所以请你帮他找他的弟子 Dudley，并且找到之后告诉他去 Caladon 找他。只有完成了这件事，你才能学习弓箭术的大师。

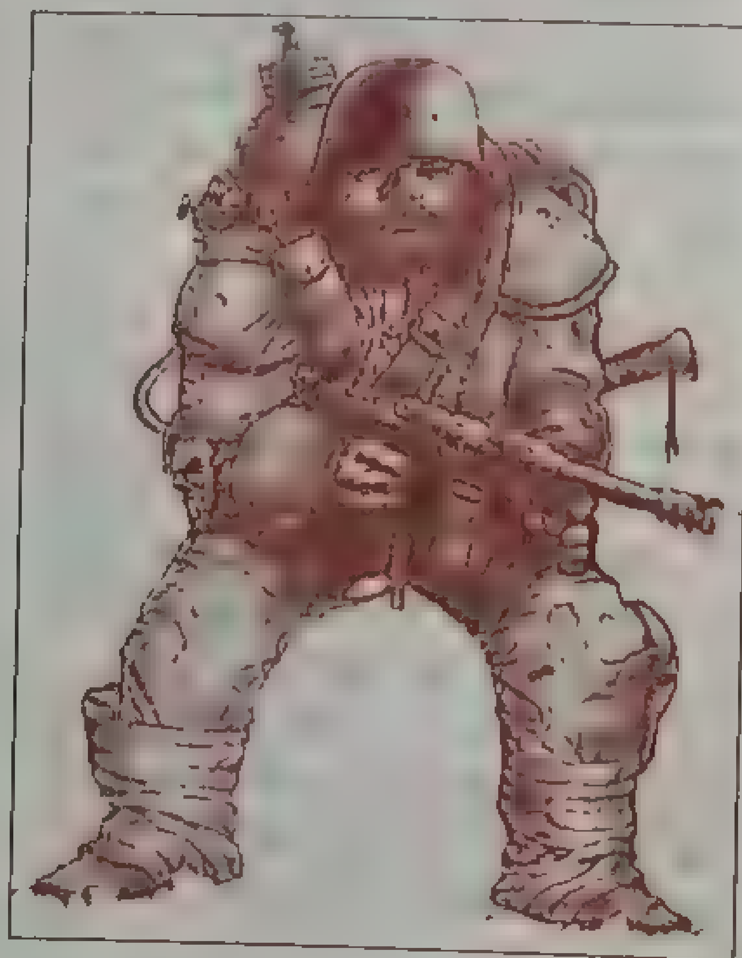
Quest (4-2)：找到 Liam Cameron

在市长官邸的西面，你可以在一所大宅里找到 Cameron 夫人。她的儿子 Liam 是一个发明家，但是已经很长时间没有音讯了。Cameron 夫人感到很担心，便请你去 Liam 的工作室看看，看看发生了什么事情。她会给你在地图上标出 Liam 的工作室。

Liam 的工作室里空无一人，你可以在 Liam 的床头箱子里找到 Liam 的日记。粗略看了一遍，大概是说 Liam 发现在工作室附近出现了很多怪物，跟踪而去，发现了一个传送门，源源不断的把怪物送了过来。Liam 设计了一个魔法装置，可以消除传送门，但是他也知道这次的危险，因此留了一个做备用。在日记的最后，他写到，如果他没能回去，就请发现的人把日记送给他母亲。

不要着急回去送日记，沿着工作室门外的路走向森林深处。一路上消灭几个怪物，找到了 Liam 的尸体。如果之前没拿魔法装置，他身上还有一个。在最深处，有一个红色的传送门，源源不断出现可以置你于死地的怪物。切换成回合制，对传送门使用那个装置，所有的敌人就会消失，你也拿到了经验值。回到 Black Root，他的母亲会给你一个以电池为动力的头盔，受到攻击时电池会帮你减弱伤害。

⑤中心城市 Tarant



经过了在 Cumbria 的情报收集，所有的情报都指向大陆的中心——文明都市 Tarant。这里很象维多利亚时代的 19 世纪伦敦，照明用的街灯是老式电灯，蒸汽机随处可见，高档的豪宅和腐臭的贫民区被完全分离了开来。Tarant 是大陆科技水平最高的地方，在这里，从小型蒸汽机到自动填弹装置都可以买到；设计图从电击枪到燃烧斧都有（就是全都要科技 6、7 级……残念）。城市中，每天都会有报纸贩卖，卖报童随处可见。充满现代气息的一点就是，每天的报纸会随着你的行动改变！如果你完成的任务多，你会经常上头版头条！以前只在模拟城市之类的模拟游戏里见过，没想到在 RPG 里也能见到……

作为文明都市，自然要和一般城市大不一样。首先第一点是城市很大：地点上百，连人们告诉你位置都是 XX 街 XX 号。为此，利用魔法和科技的力量，Tarant 的设计师们设计了传送装置位于城市各地。虽说每次要花 5 金币，但的确可以方便不少——尤其是当要横穿城市的时候。通火车是自然的，这里是游戏中三个可以通过火车往来的城市之一。这里还有全世界最大的图书馆和博物馆，你可以在其中一览游戏设计人员的苦心。

Quest (5-1)：打听戒指的来历

前往 P.Schuyler & Sons 的公司本部，打听戒指的来历是我们来这里的最主要任务。火车站左边的旅店一直向前，门口有个矮人站着的就是。和那个叫 Magnus 的矮人对话，得知他也是来调查 P&S 公司的事情的，他怀疑这家公司和他的族人失踪有关。你可以让他加入队伍，他是个不错的战士（冶炼学／机械学）。而且，有个矮人不会让一大堆的 Small 防具无用……

进入公司里面，你只看到一个雇员。他看起来毫不知情，但却死活不让你进旁边的门。对付这种人，用不着用武力，恐吓他一下，他就会乖乖的把钥匙交出来，然后一边叫着“辞职”一边逃走了……打开旁边的房门，你会找[illegible]到地下的密道。密道的第一层只有几个僵尸（建议改成回合制，所有的隐藏型敌人，像[illegible]、僵尸在回合制时身上都有黄圈，不会象即时制那样突然出现，搞的人手忙脚乱），还有几个柜和箱子（小心陷阱！）。第二层也是一条路走到底，敌人仍然只有僵尸，不过可以收集不少宝物。在这个地方，你可以凑齐一人一套战斗装备，省下一大笔钱（好铠甲的价格都是天文数字，动不动就 3、1000）。

一进到第三层，你就见到了一大群矮人僵尸，这些僵尸在勤劳的工作。Magnus 感到很惊讶，他认为这些就是他失踪的族人。不要攻击他们，否则会降 Magnus 的友好度。继续向前，就会见到 Schuyler 三兄弟。和他们中的老大对话，得知他们一家自古以来就是降灵术世家。100 多年前，他们开始使用矮人的僵尸为劳工，榨取死人的剩余价值；又凭借着自己的能力去世界各地的遗迹和墓穴里盗宝，然后以 P.Schuyler & Son 公司的名义出售，积攒了名声和金钱。他们一开始说要恪守职业道德，不能告诉你买主是谁；但是你发现了他们的秘密，作为商人，他们想和你做笔交易。你保持秘密，他们则把 G.B 这个买主是谁告诉你。如果你同意这笔交易，他们会召唤出他们父亲的灵魂，然后告诉你 G.B 就是 Gilbert Bates（看这个名字觉得很眼熟……这个人是《奥秘》世界里的超级大富豪，大概和我们世界里的 B.G=Bill Gates 差不多……）。

如果你队伍里有 Magnus，不要做这笔交易，动手吧！否则 Magnus 会与你们为敌。如果你想动个小聪明，先让他离队，然后再去定协议，Magnus 就不会再加入你了。反正只要你想要 Magnus，就免不了这一战。对于按照攻略从前面过来的各位……现在差不多该有 10 级了，打败他们不成问题。如果是直接从 Shroud Hill 过来的可能有些困难。打败了之后，从他们身上搜出钥匙，打开旁边的文件柜，找到一份订货单，得知订货人是 G.Bates 的父亲 B.Bates，但是买主是 G.Bates。离开之后，Magnus 告诉你，那些不是他的族人，并告诉了你他引以为傲的家族名，这说明他真正承认你为同伴了。矮人的思维真是奇怪……

不管怎么样，你总算是找到了那个戒指的进一步线索。带好东西，离开。这座城市里也有鉴定商，但是在遥远的南面，通过传送器去可能会比较快。G.Bates 在这里的名气很大，随便找个人问，就会知道蒸汽时代的大富豪的住所：东尽街（East End Avenue）50 号。很好找的，就是地图上东面最大的那个院子（其实作者找了半天，沿着东尽街一家一家看门牌……才发现原来 50 号那么大……）。但是据说宅邸警戒严密，寻常人等不能入内。你还可以打听到另外一个蒸汽机商 Cedric Appleby 是 Bates 的死对头。看来接下来的任务就是潜入 Bates 的宅邸了……

Quest (5-2)：潜入 Bates 的宅邸

进入 Bates 的宅邸的方法笔者发现了三种。第一种是正大光明的前往正门，和警卫磨嘴皮子，最后说动他得到一个任务：只要帮助 Bates 保护工厂，他就让你作为英雄进入宅邸。工厂的位置在 Ten Hands Alley 的尽头。和门口的卫兵对话，得到钥匙进入工厂。再和工厂里的卫兵对话，知道今晚会有一群敌人使用魔法进来破坏新发明的蒸汽机。他们会告诉你在工厂里等着；千万不要听他们的，出去转一大圈再回来，敌人才会出现。那几个人虽然借魔法出现，但却不难打，因为里面没人会用魔法。打败了他们，就可以回到 Bates 的宅邸，门卫就会让你进去了。

第二种方法是去找 Cedric，他的工厂就在 Bates 宅邸不远的河对面。他会让你先去完成一个任务：炸毁新工厂里的机器，他就会帮你混入宅邸。你可以撒个谎骗他，然后去向 Gates 宅邸的警卫报告。警卫就会让你进去（这是最简单的一种方法）；如果真的去执行任务，也只要把第一种方法里守护的机器炸掉就可以了。回来之后，他会给你一套佣人服，并要你去探查 Bates 的不法情报。但是这里有个大问题：佣人服只有一套！当你带着队友进去的话，会被卫兵攻击的！我想这可能是设计者的疏忽……还是让队员在外面待机好了。

第三种方法是去墓地。墓地里有一间锁住的小屋；里面其实是 Bates 宅邸的秘密逃生通道。下到底，有一条又漫长又布满陷阱的通路。这里最好能有 4 级魔法 See Hidden，就可以看到陷阱。这里还需要 2 级魔法开锁或者不很困难的使用开锁器和剑强行劈开通路。一直走到底，是 Bates 家的佣人室，可以找到充足的不同大小的佣人服，这里的设计可是没有疏忽。

最后，你到达了 Bates 的宅邸。和 Bates 对话，得知了这枚戒指的往事。本来，那个地精应该是个矮人；他居然剃光了对矮人来说最为重要的大胡子，可见情况多么紧急。G.Bates 本来是那个矮人的好友，和他的部落——黑山部落（Black Mountain Clan）也来往甚密。那时他还年轻，渴望着出人头地，于是把他的矮人朋友的蒸汽机技术据为己有，开创了人类的蒸汽机事业，成为了豪富。但是从此以后，那些矮人就和他失去了联系，并把他视为背叛者。他留给那个矮人的唯一物品就是那个指环。现在他的朋友死于非命，他也很希望得知其中的秘密。因此，他给你标出了黑山矿的位置，并请你前去一探究竟。

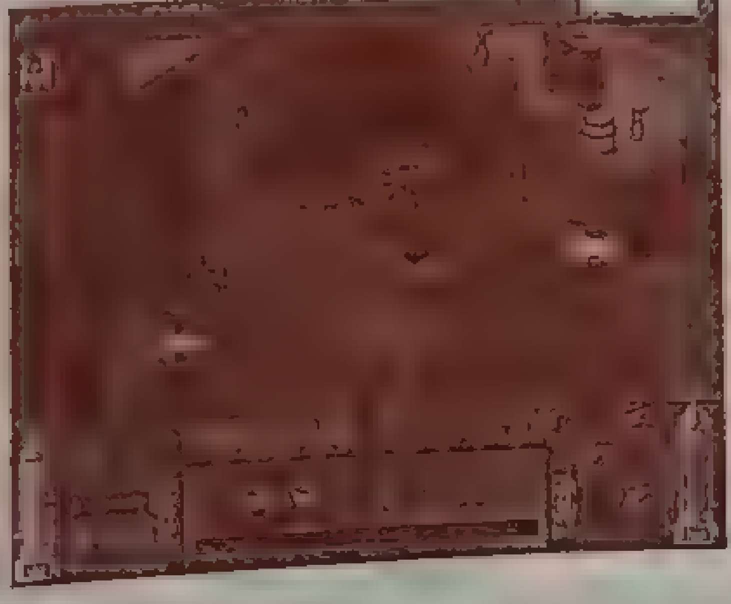
Quest (5-3)：清除港口仓库的老鼠

西南方港口的仓库里有很多凶恶的大老鼠。仓库的主人在门口一筹莫展，希望你能够帮他消除老鼠。他没有钱可以回报你，但允诺你可以从仓库里带走一切你可以带走的东西。拿到钥匙（对了，现在你差不多该去买一个钥匙环了），进去，这些老鼠对你造不成任何威胁的。清扫完老鼠和仓库里的道具之后，你就可以离开了，别忘了去回报一下，以得到经验值。

Quest (5-4)：Madam Lil 的任务

Madam Lil 的职业是……反正她的房子很大，而且手下有很多年轻美丽的姑娘……她







的院子位于城市的西南方，港口的旁边。她是交流术的专家，而且手里有很多任务。你可以和她做"生意"，也可以问她要工作。如果你是女性，她会先给你一个去 64 Grismon Way 的 Franklin 处的"特殊"任务，报酬是 300 金币……反正我是没接。拒绝之后，她会让你去 46 Devonshire Way 的 Mooreland 宅，去取一条姑娘 Cassie 忘在那里的项链。Mooreland 先生和夫人出外旅行去了，只有一个女佣在看家。她虽然找到了项链，但却想敲诈你。你可以给她 25 金币，也可以威胁一下她，都可以拿回项链，得到 100 金币的报酬。

然后 Madam Lil 又让你去向 Bridgedale Inn 的看门人收取 400 金币的欠款。那个人手头没钱，一时实在还不上，杀了他也没用。但他说他 5 天后发工资，到时一定还上。现在用这段时间去做别的任务，5 天后回来就可以了。Madam Lil 收了欠款之后，给了你 200 金币。

最后的一个任务是去寻找美丽徽章（Medallion of Beauty）。这个饰物在下水道的两个盗贼手里，下到下水道里消灭他们就可以拿回来。得到 600 金币和经验，这里的任务就结束了（说实话，这种地方还是少待为妙）。

Quest (5-5)：帮 Delores 夺得水晶球

Delores 的占卜屋就在报馆旁边，她的水晶球坏了。她先会神神叨叨的占卜一番，然后告诉你她算到了在港口区的 Tousaddou 手里有一个水晶球，要你帮她抢回来。Tousaddou 的占卜屋在 Madam Lil 旁边。她也是个神神叨叨的老女人，小心和她说话，很可能会开战。最好不要开战，只要说话对，她就会把水晶球给你。为什么她给得这么容易？你怀着疑惑回到了 Delores 处。

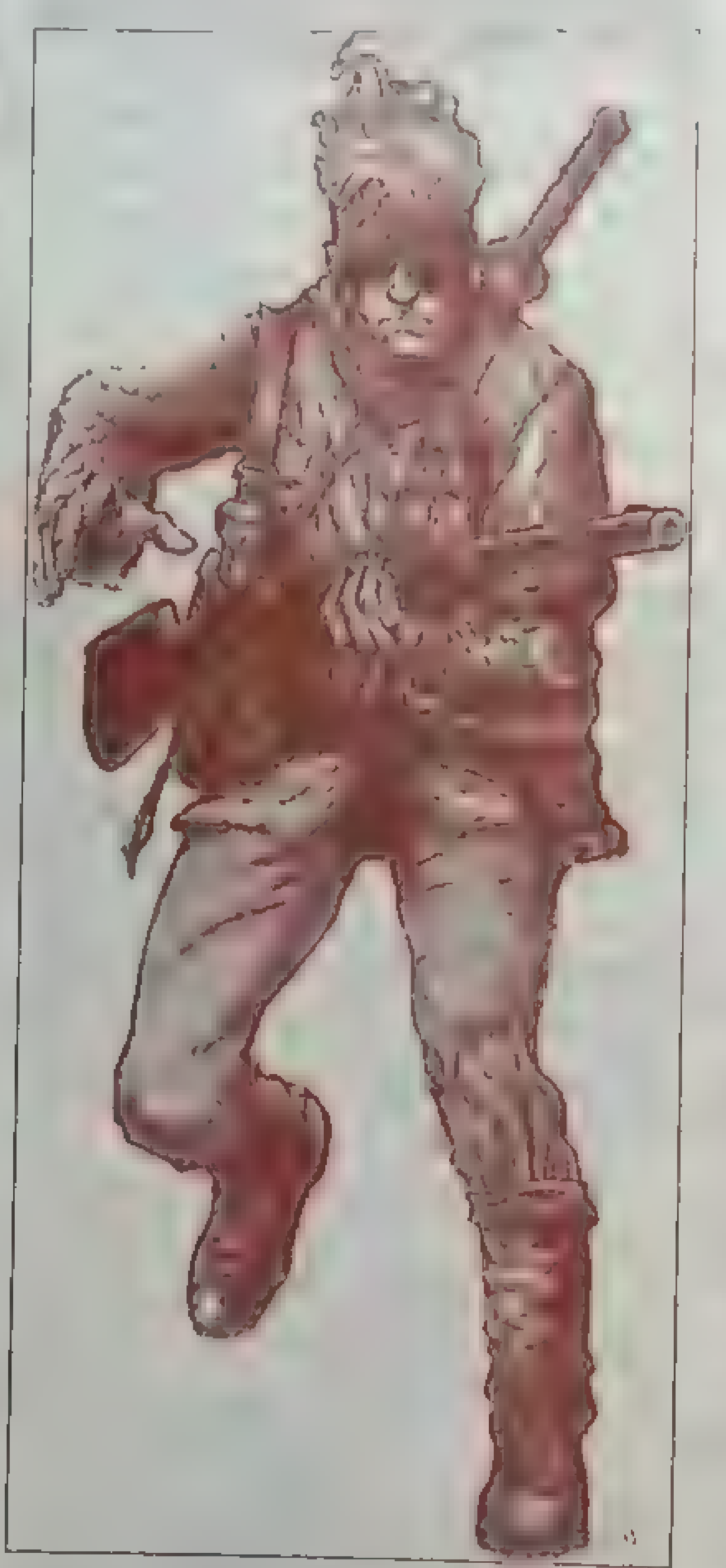
Delores 狂笑不止，她自己只是在装腔作势，但那个老女人真的有预知能力，抢了她不少生意。当她高兴的认为劲敌已经死了的时候……你告诉她你并没有杀死 Tousaddou。她慌忙想把水晶球扔出去……但是来不及了，水晶球上的诅咒发作了，Delores 瞬间就死了。回到 Tousaddou 处，她会告诉你有关于一件强盗案的消息：名画盗窃案和 57 Mulligan Bone Alley 有关。

Quest (5-6)：名画失窃案

在 37 Devonshire Way 的 Garringsburg 夫人正非常焦急。她家的 Pizzaro 的名画失窃了，而且完全没有线索。她请你去帮她找回这幅名画。这个任务乍看下完全无从下手……等等，刚才的任务 Tousaddou 不是说过名画失窃和一个地址有关吗？[illegible]角，里面有一个半食人魔[illegible]，可以从箱子里找到名画，回来告诉 Garringsburg 夫人，她非常高兴……你又可以[illegible]了

Quest (5-7)：寻找下水道里的戒指

在城市中央的一个下水道口旁边，你见到了一个焦急的男人。他的结婚指环掉进了下水



道里！主角自然义不容辞，不仅为了这个可怜的人，也为了下水道里的丰富财宝……啊，说漏嘴了……反正下去就是了。

那个结婚指环在一个角落里，但是这不是我们的主要目标。东面的一个小密室里有两个盗贼，杀掉他们，搜索他们身后的桶就可以得到美丽徽章，还有不少其他的好东西。在西面有一个用魔法和开锁器都开不了的门（什么？我的技巧太逊了？），强行劈开，里面有三个很强的机械蜘蛛。消灭他们之后，可以从箱子里找到一张设计图。上楼去，是一间民宅的内室，箱子里可是有 3600 大元！太爽了，拿啊！上到地面，把戒指和徽章拿去给想要的人，还有不少[illegible]了吗！

Quest (5-8)：寻找头骨

在大学区的研究所里，你可以见到教授 Benjamin，他非常想要一[illegible]对他有研究意义的头骨，但是他不知道在哪里，只知道他们还在 Tarant。他答应给你金钱做回报，没线索不要紧，我们[illegible]在[illegible]间奇怪的锁住的房子 17 Qlinton Bend 里发现了踪迹。杀掉里面冲出来的敌人，在箱子里找到头骨，可以回去向 Benjamin 交差了。

Quest (5-9)：精灵的墓石

Tarant 的上流社会非常喜欢古代精灵的遗物。Pettidone 夫人虽然居住在豪宅里，但却很想要新发现的精灵墓穴里的宝物。她给了你一份报纸，阅读报纸，得知了精灵墓地的所在，是在 Tarant 的东面。

在精灵的墓地入口，你发现几个暗黑精灵杀死了在此调查的教授。不管你怎么对话，一定会与他们开战的。消灭掉他们，得到许多宝物和墓石。注意，那个墓石十分的大，要腾出足够的空间去放。回来之后，拿到赏钱 300。

Point (5-1)：下水道的探险

整个南区的下水道都被封闭了。去和电站的人商量，他们宁可开战也不肯给你开门（其实把他们都消灭干净就可以得到钥匙进去）。直说告诉我们，下水道里一定有充足的宝物。经过辛苦的寻找，终于在最南端的小屋里找到了下去的路。注意，这里的战斗十分困难，不到 15 级者慎入！笔者 18 级进去，尚且被打得一塌糊涂……

下水道里错综复杂，敌人的种类非常的多，比较难对付的有水元素和僵尸。从这里进入的话，右边条道路通向城内的电站，我不建议去，不仅没有好处，而且在出口布满了陷阱，一出来就会被炸一下；左边那条路通向 Boil 区的 Half-Ogre 老大的住宅。里面虽然有几个盗贼，但是他们实在很穷困，什么油水也捞不到；反而打掉那些怪物之后可以得到充足的装备。这里是个非常不错的练功点，等级 20 以上来比较好。

Quest (5-10)：得到 Bessie 矿山的经营权

那个经营权所有者的房子就在电站的隔壁。进去和他交涉一番，把自己伪装成工业调查委员会的人最好。本来以为要磨枪舌剑一番，没想到那个家伙很爽快的就把经营权交了出来，还说那种闹鬼矿山的经营权纯粹就是累赘，根本挣不着钱。拿到 Bessie 矿山的经营权，是给 Shroud Hill 的弟弟还是 Dernholm 的姐姐，这全看你的决定了，不管怎样，Bessie 的鬼魂都会得到解脱。

Point (5-2)：去报纸记者处提供新闻

《Tarantian》是一份世界性的报纸。它的编辑是一个对于新闻有着狂热追求的人，以最新、最快、最准为己任。他的办公室就在火车站东面。你所需的只是去他那里说自己是齐柏林飞艇的唯一幸存者，就可以得到 500 大元。第二天，你还会上报纸头条。如果你还想要任务，就向他要一个送货任务，去 Mrs. Halster 那里递一份资料，还可以得到 75 元。

Point (5-3)：交易术大师

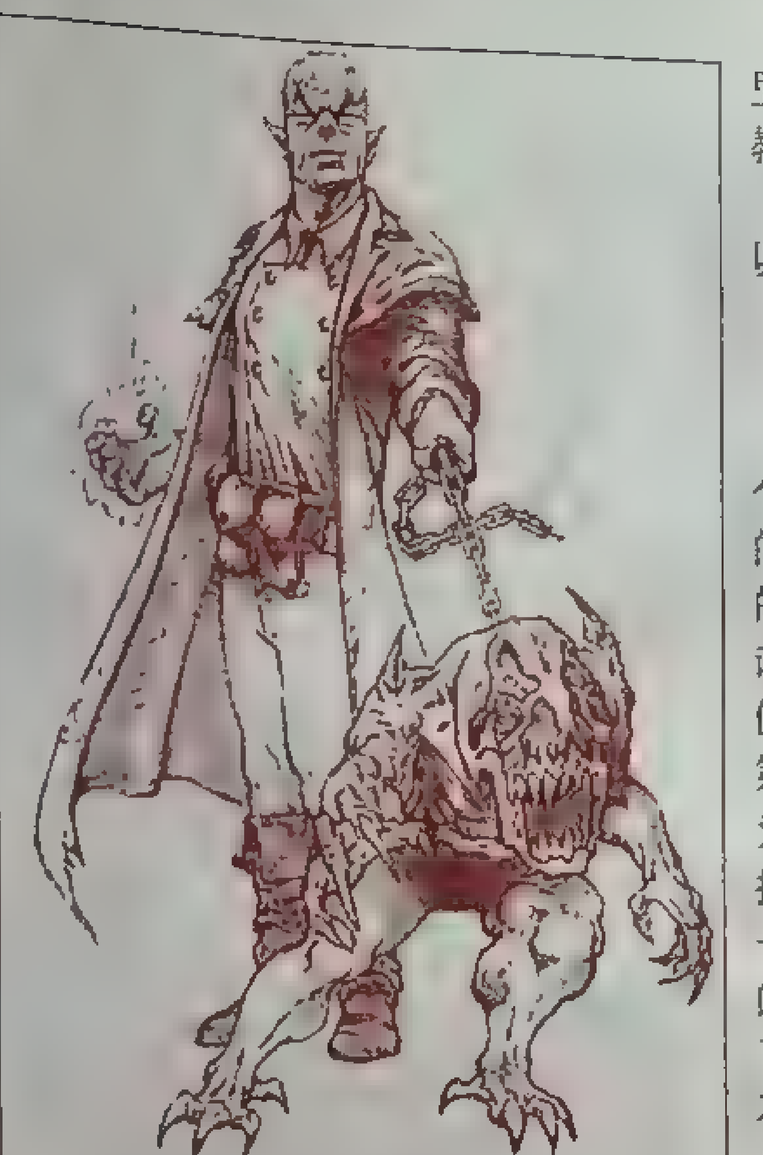
这可能是最简单的一个大师获得方法了，只需要 10000 块（只需要?!）就可以拿到。如果你极度缺钱，我给你个好方法：科技的"爆破学"这个分支的原料非常容易找到，而且制造出来的手雷数量大，售价高，只要有耐性，几万都不是问题！

Point (5-4)：探测陷阱大师

陷阱探测术的大师也在 Tarant。等你的陷阱探测术到了专家 5 级之后去找他，他会给你一个任务，让你去一个城堡找一支法杖。看看象一个普通的地下城任务，是吧？可是实际上，这个任务是在考你的陷阱探测术。那个城堡在精灵首都 Qintarra 旁边。里面的敌人很少，但是陷阱多得可怕，简直就是陷阱海！一间屋子有 2、30 个陷阱是常事。强烈建议先让全体队员离队，然后孤身一人进入。现在你已经是 5 级陷阱探测加专家，应该通过不成问题。因为只有自己一个人，敌人能少打就少打。最后，见到了那个法师的灵魂，消灭他，再从箱子里拿到法杖，打开旁边的地道，回到城堡外。

Point (5-5)：巨龙的巢穴

在大学区的博物馆，你会看到"世界上最



后一条巨龙"的尸体。在那之前的说明上面还有地图，阅读之后就会得到巨龙巢穴的位置。巨龙的巢穴好像已经被科学家们彻底搜刮过了……等一等，在洞窟里转一转，别着急！你会在洞窟西北方发现被桶和箱子挡住的楼梯。无论是用炸药还是刀剑，都可以打开通向底层的道路。里面是一个不大也不难的迷宫，但要注意要先杀掉会召唤火元素的敌人，否则……你会体验到什么叫做一刀流了……这里纯粹是一个提供宝物的地方，有两件袍子和一点武器还不错。

Point (5-6)：Joechim 的电报

还记得在 Shroud Hill 拿到的信吗？那上面说要你到 Tarant 的电报局取一份电报。电报局就在药店 / 原料店的旁边，对话后就可以拿到电报。电报上说他正在调查那个神秘教派和追杀你的人的线索，要你到 Still Water 市的旅馆找他留下的线索，反正你的主线也必定要到 Still Water。在 Still Water 的旅馆里，你可以拿到一本 Joechim 留下的关于神秘教派的书，但是还是没有找到他……

结束了 Tarant 的支线任务，我们现在可以去寻找黑山部落了。

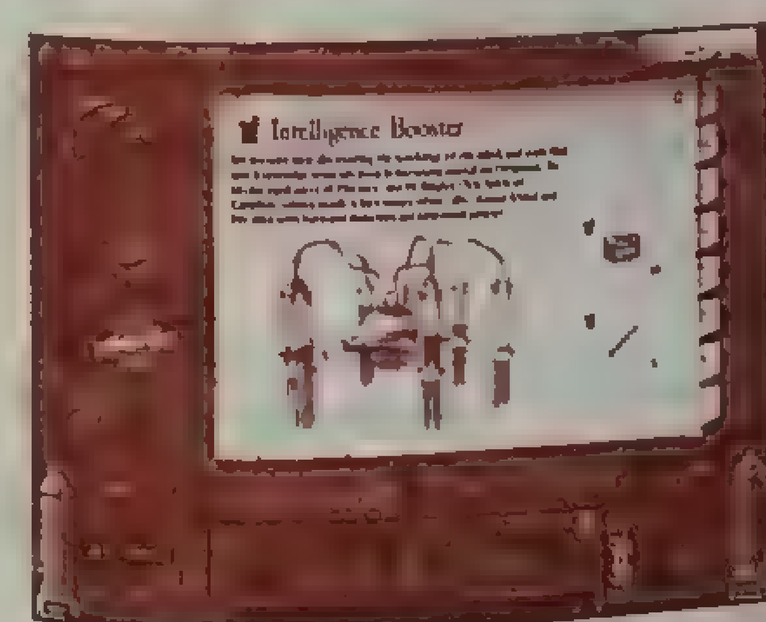
⑥黑山 Black Mountain Mines

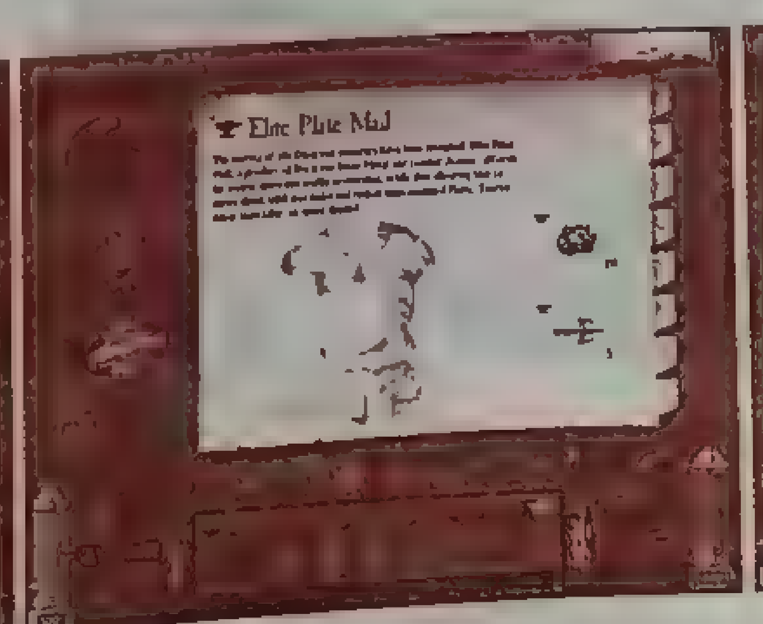
根据主线任务，接下来你会到达的就是这个矿山。这里曾经是 Black Mountain Clans 的家，但是现在已经废弃了，变成了各种怪物的出没之所。这里的战斗比较困难，大家应该谨慎从事。第一层本来可以直接通到目的地，但是路全都被堵死了，你只能从第二层绕路。第二层的敌人比较多样化一点，出现了不少石头傀儡巨人，刀剑砍上去会损坏，枪弹又很难打到，十分棘手。火系的攻击相对来说比较强一点，但是千万别用火系对付熔岩人，没作用的。路上宝箱很多，大家好好搜刮吧！

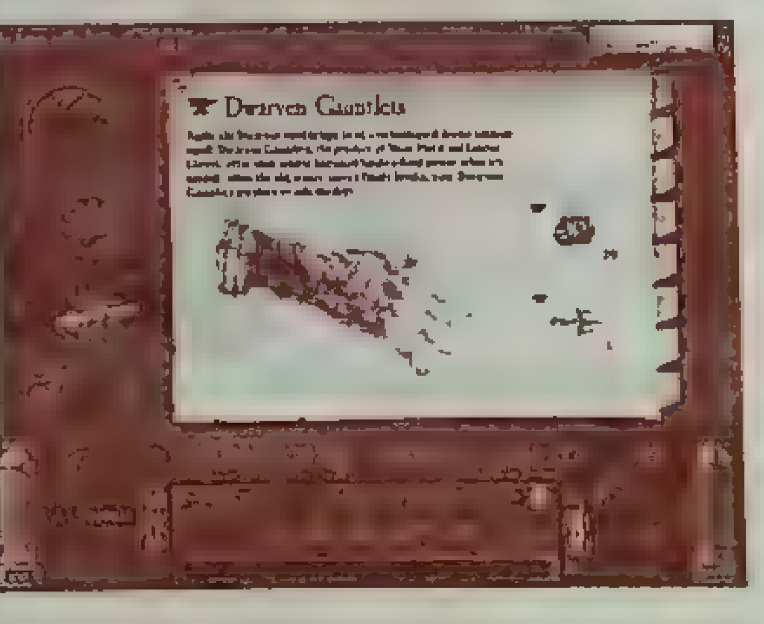
第二层接近出口的地方，我们见到了几具不同种族的尸体，所有的尸体上都有那个神秘的饰物和一封信："在 Black Mountain Mine 绝对不能遭到和 Shroud Hill 一样的失败"。

上到第一层的另外半边，有三个楼梯，正确的路线是中间那条。中间那条路的下面陷阱密布，虽然敌人并不强，道路也并不复杂，但是一直不身后的同伴向陷阱上撞就够难以忍受的了……一直走到底，你见到了唯一的矮人，和他对话，得知在 Isle of Despair 上有 BM 部落的消息。但是任务还没有完成，他背后的柱子是可以点的（笔者找了半天，才找到这个完成任务的方法）！至于第一层的另外两个门是相通的，下面有更多的追杀者和怪物，练功不够和想要卷轴卖钱的人可以去。

我们又得到了新的线索，该去 Isle of Despair 了；但是，我们没有船，难以前往……没关系，别忘了世界第一富豪 Gilbert Bates 啊！回到 Tarant，和他对话，告知他调查的结果，他会很爽快的让你去 Ashbury 坐他的专船。■







樱花大战 大神一郎の事件答案簿



文/小兰 编辑/东东

■第一话
帝都·花之华击团

初次遇到樱：
能知道一些关于你的事情吗？

初次遇到神崎：
好的。

樱和爱丽丝偷听：
能不能告诉我接待处的地点？
麻烦两个人带路。

接待处与两人分手：
练习请多多加油。

剪票时观众提问：
她的确是我喜欢的类型。

被蒙住双眼：
是樱。
你有男朋友吗？

遇到爱丽丝：
关于爱丽丝的事情。
保罗。

道具室遇到玛利亚：
告诉我关于帝国华击团的事情。

神崎和樱喜欢哪一个：
神崎（樱以后有机会）。

被让去填表格：
我明白了。

见到打完电话的米田：
请你说明一下是怎么回事。

樱要陪大神回房：
麻烦你了。

樱来交代巡夜的任务：
好，让我来吧。

在书库遇到玛利亚：
作者是托尔斯泰。

巡逻一阵后：
我还要继续。

再过一会：
我送你回房去吧。

剪票之后：
前往舞台。

神崎与樱吵架的时候：
阻止她们两个。

樱追上来：
好吧，你想说什么呢？

作战会议室：
花组，出击了！

战斗中与樱对话：
这里是与你初次遇到的地方。

■第二话
敌人名为黑之巢会

李红兰进门：
你没事吧。
那么，就让我带路吧。

谈到作战的时候：
这也不算什么了。

调查樱的衣服：
很好看呀。

李红兰问及大神和樱的感情：
很好呀。
以后管我叫哥哥吧。

二层遇到玛利亚：
身为队长，这是当然的事哦。

爱丽丝问及和李红兰的感情：
是呀，很好呀。

回房后：
请进，门是开着的。

李红兰问大神自己在舞台上的样子：
舞台上的红兰真的好漂亮呀。

玛利亚所扮演的角色：
安德烈。

在地下室遇到神崎：
好奇怪的设计啊，泳装的边缘上装饰太多。
好，去游泳吧。

神崎溺水后：
等等，我马上就来。

来到爱丽丝的房间后：
很好看呀。

遇到玛利亚：
倒是玛利亚有什么事吗？

玛利亚走后思考：
幸运的存活下来的缘故。

舞台塌陷后樱和神崎吵架：
阻止堇。

修复舞台中和樱谈话：
你也在很努力的练习。

樱生气后：
到樱的房间。
我是大神。

战斗中李红兰的位置：
在后方支援。

■第三话
我没资格当队长?!

玛利亚的提问：
这个嘛，常常梦到哦。

听说玛利亚背错台词：
人也会有忘词的时候。

支撑柱子的时候：
装作蛮轻松的样子。

神奈登场之后：
我叫大神一郎。

和神奈去找玛利亚：
没问题。

和神奈切磋武功：
下段踢。
防御腹部。
上段回旋踢。

和神奈吃饭时：
那我就不客气了。

战斗中神奈的位置：
到最前线去。

大神醒来后：
那个小孩结果怎样了？

与玛利亚的争吵：
不是那个样子。

在玛利亚房门口：
躲藏起来。

见到睡着的李红兰：
将她背回房间。

刹那离开后：
克瓦瑟利是？

■第四话
暴走！暴走！大暴走！

完工回房遇到樱：
当然好，我帮你。

爱丽丝要求约会：
这个嘛……
好，走吧。

樱走后与爱丽丝交谈：
包在我身上。

请示樱：
樱，我去没关系吧？

大道具间见到樱：
要不要帮忙？

神奈的早餐是：
白米饭味噌汤。

玛利亚问七夕做什么：
装饰长条诗签。

爱丽丝洋装的评价：
好可爱哦。

在街上约会：
到浅草看活动照片。

在商贩面前称爱丽丝为：
女朋友。

去公园路上：
手牵着手走。

爱丽丝明天几岁：
十岁吧。

玛利亚责备爱丽丝的时候：
这全是我的不对。

看到神崎，神奈和李红兰倒在地上：
先救起三个人。

和菖蒲的对话：
玛利亚的想法是对的。

出发战斗前：
帝国华击团，出击吧！

■第五话
春光莫辜负

去神崎和神奈的房间：
我在担心神崎（神奈）。
我们两个一起去玩吧。

作战会议室：
中国古代的兵法。
又多了一位可靠的同伴了。

神奈遇到蛇：
把毒从伤口吸出来。
现在有我在呀。
不要说丧气话。
我只是做我该做的事情而已。

同时出现蛇和蜘蛛：
用手将它们打掉。

战斗时选择：
拖时间。

■第六话
帝都大溃败!?

遇到神奈：
要我帮忙吗？

楼梯口遇到樱：
和她一起。

和神崎对话：
我也想成为堇的礼物哦。

与爱丽丝对话：
打起精神来吧。

与玛利亚对话：
表现出坦率的高兴。

猜神崎的岁数：
二十岁吧。

对忙碌的玛利亚说：
要我帮忙吗。

面对惊慌的樱：
用力抱住她。

■第七话
决战时刻

作战会议室：
直接冲入敌人大本营。
我觉得那不是妖海。

中圈套之后：
不要做无谓的牺牲。

回到翔鲸丸与樱对话：
是怎样的一个梦。

■第八话
和平的日子就约会吧

与樱对话：
是在说你本人呀。

与队员商量对策：
需要强力武器。

在餐厅中遇到神奈：
我什么都吃呀。

舞台上遇到樱：
你真的很喜欢舞台表演呢。

■第九话
最终兵器

爱丽丝摔倒后：
将爱丽丝抱住。

樱前来质问白天的事情：
敷衍一下。

在战斗中与鹿的对话：
就这样而已呀。■

网络游戏前景几何？如果作一个[illegible]钱的网络游戏服务商！
网络游戏是门户网站[illegible]钱的最后稻草吗？

网络游戏[illegible]

主持人：陈晓申（以下简称陈）
嘉　宾：钱中华（以下简称钱）
北京联众电脑技术有限公司
总经理兼 CEO
梁华栋（以下简称梁）
《家用电脑与游戏》编辑部副主任

朋友，你是网民吗？你玩过四国大战的游戏吗？或者是听说过大富翁吗？这都是目前流行于网络世界的非常著名的在线游戏。有数据表明，目前中国大陆有一个经营在线游戏的网站注册用户已经超过了2500万，而其中一个中韩网络围棋大战的参与人数也已经获得了吉尼斯世界记录的认证。网络游戏正在吸引越来越多人的注意，成为新的焦点，给沉寂已久的互联网世界带来了新的活力。



陈：我想请问您二位是否很喜欢在线游戏？那么每天花在网络上的时间会有多长呢？

梁：因为我在游戏类杂志工作的原因，每天会接触到各种各样的游戏，在线游戏也是最近一段时间要经常接触的。可以说对游戏产业的关注已经转移到这方面来了。

钱：游戏对我来说既是工作也是乐趣，每天至少会有三、四个小时在这上面。

陈：那你们是既要娱乐自己，也要做研究。

[illegible]这是混在一起的，已经没法区分了。

陈：那您的员工也都是如此吗？

钱：有些游戏公司绝对禁止自己的员工玩游戏，但绝对不是我们公司。因为我觉得你要注重加深对自己产品的了解，加深和我们用户的沟通。我在线上的时候，有许多朋友都会来给我提建议，说你们应该这么干、那么改。这些都对我们帮助很大。

陈：你们一个新游戏出来了，会让你们的员工先试玩吗？

钱：那是肯定的。要有测试，要有严格的新产品开发管理。

陈：那前往您们公司应聘的员工是不是都是游戏爱好者呢？

钱：有一些是这样，但也不是全部的。不过我们在新员工加盟的时候会很关注他是不是玩游戏，当然，玩游戏很在行的员工我们是很欢迎的。

陈：目前网络游戏受欢迎的程度怎么样？有没有什么数据或是事例可以给我们说明一下？

钱：从宏观来讲，中国一个比较权威的咨询机构赛迪网作过一个调查，在所有上网网民中大概有67%是游戏用户。具体到网站，比如说联众公司，目前注册用户已经超过了2500万，同时在线的游戏玩家人数最高峰时候已经超过了18万，位居全球第一。而每天访问联众网站的独立IP用户已经超过了200多万，另外每天访问的总时长超过了300万小时。这些数字都是非常惊人的。

梁：我想从与传统单机版游戏的销售对比可以说明网络游戏的受欢迎程度。在国内如果传统的单机游戏能卖到3万份拷贝应该就是很不错的成绩了，但是往往一个互联网游戏它的客户端在两个月内就可以卖到30万份。数字上的差别可以清楚地看到网络游戏比传统游戏对爱好者的吸引力是如何的强。

陈：就两位的说明，网络游戏在中国大陆可以说是相当受欢迎，那您们能不能给我们分析一下网络游戏在中国大陆市场的商业价值是怎么样的？

钱：关于网络游戏在商业市场的价值，美国一些权威的咨询统计机构有过分析预测，目前，不包括[illegible]的亚洲新兴国家，在线游戏的产业规模在40亿美金左右。而目前在[illegible]网民中玩游戏的用户，以及他玩游戏的直接游戏支出，一年要达到大概10[illegible]亿的人民币的份额，而且这还不包括相关的一些纪念品、礼品等价值链所产生的收益。所以这个市场是很大的，网民基数也很大，相应的网络游戏企业也越来越多。

陈：那么我们可不可以说网络游戏已经形成了一个产业，或者说正在形成一个产业呢？

梁：我想随着互联网经营者看到游戏在互联网业务中一个举足轻重的地位，现在已经有越来越多的传统互联网的经营者把注意力转到游戏中来了。

陈：那是不是有的网站已经依靠网络游戏赢利了？获利情况怎样呢？

钱：目前游戏厂商很多，坦率的讲，有一些网络游戏的厂商是挣得暴利的，但是也有相当多的网络游戏企业是没有挣到钱。可以说，网络游戏行业现今是整个互联网行业能够取得营业收入的一个亮点。

陈：刚才您也提到，有的网站获得暴利，有的网站却可能血本无归，您能给我们分析一下在现在这个互联网的发展阶段，一个经营在线游戏的网站要赢利主要是有那几方面的因素在影响它？

钱：网络游戏企业的赢利有它的特殊性，不能简单的说扩大收入、减少成本支出就赢利，更多要靠的是整个网络用户群体对于网络收费的认可。因为在市场启动、培育市场的时候，由于资本带动，大家都是免费来进行竞争，也就是零价格来竞争，这样一种恶性竞争使大部分的网民习惯了不收费。那么这种转变肯定是要的，而且迟早是要收费的，因为这个产业不可能单纯带接受投资来发展。第二个方面是要第一些网站的经营者不再残留着侥幸的、烧钱的、圈钱的思想。希望从资本市场凭你的概念可以圈到钱，网络行业要进一步发展这种观点肯定要扭转。再一个方面就是网络企业要实实在在地研究用户的需求，能够细化地针对特定用户群给予有效的增值服务，能够获取有效的收入。这几个问题解决好了，那么我想企业也就会逐渐的分化，进入赢利阶段，整个网络企业也就能进入良性的发展。

梁：刚才钱总提到需要培养用户消费的习惯，我想从网络游戏角度来看，互联网企业收费应该有一个比较好的先决的基础。因为，从大家传统的理解来看，玩游戏要付钱可能是很正常的一个概念，包括早期我们在游戏机房每投一个硬币都需要花钱去买，才能玩一段时间。从互联网游戏来看，很早以前会有一些MUD游戏是免费的，但是这种游戏的服务是没有保障的。当互联网经营者看到游戏在互联网中的商机的时候，他们会把一个游戏包装成商业产品，提供完整的服务，这样用户能够享受到更好的游戏乐趣，那么他们就会习惯于或是认可你的收费。这样会比传统的邮件系统或是网络信息浏览收费对他们来说更容易接受些。

陈：那么。钱先生能不能给我们举个具体的例子，比如就你们网站为例的话，你们对网民是怎么一种收费方式呢？

钱：网络游戏目前向用户采取收费的方式是多种多样的，主流的模式差不多是两种。其一是根据你服务的时长、期限。比如说包月卡，目前联众向用户提供的增值的会员服务每月是10元。还有一种是根据用户上网累计的消费，俗称是点数卡。用户买了点数卡在网络游戏里面玩，消耗完你的点数，你的服务资格也就没有了，但你可以购买新的点数卡进行充值。这两种方式都是比较普遍的。

陈：我们了解到经营在线游戏的网站在盈利方面、在销售收入上必须和电信还有一些其他的相关部门来分成。那么目前这样一种分成到底是怎么样的呢？

钱：首先网络游戏作为游戏来讲给互联网创造了一个向用户直接收费的模式，给互联网良性的商业化发展吹进了一股新风。但是提供游戏服务的网络企业也是先向用户提供免费服务。目前棋牌类、社区类的网站是属于收费、免费混杂在一起，它一方面向用户直接收费，另一方面也能够利用互联网的经营特性向第三方进行收费。因为它所具有的巨大的网络流量和网络人气创造了一个非常高的广告价值。比如每天独立的、不重复的访问联众的IP有200多万，如果换算成媒体的话，如果一份日报每天的发行量达到200多万，这将是一个非常巨大的、令人羡慕不已的数字，那么网络的广告价值可想而知，所以目前许多流量很大的网站都会吸引很多有价值的广告客户。同时，巨大的人气也带来了巨大的访问流量，给中国的ISP带来了巨大的接入收入。

举个例子，目前用户访问联众的总时长差不多在300万小时，而每天北京地区电话拨号上网接入的总时长是100多万小时，这样就给ISP带来了巨大的接入收入，所以ISP也看到了这点，来和网络公司进行合作。当然合作也有一定的发展历程。在1999年，采用的是封闭式计费方式来进行ISP和ICP的分成。到了2000年，我们采取了开放式计费，只要用户访问了联众网站，不论你是否还访问了其它网站，这个ISP就要和我们分成。这块已经取得了巨大的收入。

陈：那么是怎么分成的呢？

钱：是根据用户访问游戏网站的总时长，然后双方商定一个分成比例，这我们也是有一套软件进行。大部分的网络游戏公司都采用的是客户端软件的方式，所以用户的访问都是可以记录和跟踪的。而像通过WEB方式访问网站，你是不可能清楚访问的时长。但是客户端访问是通过认证、登陆，一切的活动接入都有记录。

陈：那么你们和ISP的分成所占份额是大是小呢？

钱：我们是占小。中国最大的ISP是中国电信，它们在和我们分成时是占最大的。

陈：国内现在在大力推广宽带接入，那么宽带普及之后，与电信分成的这种模式是否还可以持续下去呢？

钱：我想肯定会的。和电信的合作，就是ISP和ICP，是个相互依存的关系。因为网站有了

更多吸引的内容，吸引到流量，给ISP创造了收入。同时作为ICP来讲，可以转移支出，将一部分ISP的收入转移支付给ICP企业。

从目前来讲，今年2001年，和电信合作，进行资费的分成又有了一个新的发展，打破了过去ISP和ICP之前的松散方式，变成一个紧密型的合作。就是以一个主叫计费，和一个虚拟的ISP资格进行紧密性合作。所谓紧密性合作，指这个ISP成为一个专业的游戏接入服务商，你通过这个ISP上网，就可以以更低廉的价格玩各种网络游戏。这个ISP的接入服务与游戏服务是紧密捆绑在一起的。

陈：目前，我们在很多报道中，都看到说数字娱乐是21世纪最有前途的一个产业，而其中在线游戏占了相当大的一块。那么所谓的数字娱乐都包括那些内容呢？

梁：简单的解释应该是数字化产品的娱乐。大家过去比较熟悉的主要是VCD，现在的是DVD、MP3，类似这样的个人数字产品用于娱乐，这是数字娱乐产业的一部分。在线游戏也是通过数字化技术，带给大家一种全新的游戏体验。这也是对此产业的定义之一。但是，我想这个名词本身它的外延也是不断扩展的，现在还无法准确的定义它，我们也难以想象未来会有怎样的数字化产品，会带给我们怎样的感受。

陈：那么您是否认同上面的那种说法呢？

梁：数字化娱乐是资源转换的一种解决方案，像我们个人现在所拥有的物理空间、物理资源可能会随着人口的增长而变得稀缺，而一个数字化空间则是可以无限扩展的。对于个人而言，娱乐感受转到这个领域可能会是未来一个很好的发展空间。

陈：据我们了解，在线游戏于中国大陆开始发展至今，国外厂商从来没有停止过对这个领域的渗透。目前的情况是怎么样的呢？

钱：关于在线游戏，我们去年的时候就有一个市场的分析和预测。对于近期游戏市场，我们主要有这么几种观点。第一个是游戏网民的数量会持续增加；第二个就是周边一些国家的游戏厂商会大举介入；第三个就是游戏厂[illegible]在国内比较进一步的[illegible]，从[illegible]今年[illegible]的。今年基本上每月都有[illegible]戏在中国推出，在中[illegible]区和[illegible]方面比较[illegible]。

梁：以往，国外一些比较大的厂商在进入中国市场的时候还有一种考虑，就是目前国内对游戏产业本身在法规上还存在着认识模糊的现象。它们很犹豫，不知道是否应该进来，或是进来以后未来的发展会遇到什么样的情况。尤其是去年国内对电脑游戏的认识有一个名词是甚嚣尘上，就是“电子海洛因”。当然我们在对相关部门做访问的时候，大多数人已经明确否定了这种定义，但是我想公众传媒不断引用这一定义实际上是对游戏产业的一种打压，在舆论上也是有不利影响的。在这一点上说，国内游戏产业要想大发展，相关部门应该着力对舆论进行一些引导，在法规上给予支持和帮助，才能刺激这个21世纪最有前途的娱乐产业的发展。

陈：目前，中国政府对于国外厂商进入这个领域有没有一些相关政策的界定呢？

钱：这一块目前主要受制于投资，国家对信息产业的投资是有规定的。但是从产业经营角度来讲，对于网络内容的监管、评价、限制或是鼓励没有这种明确政策。今年4月国家信息产业部、文化部等四部委下发了关于互联网上网经营场所的管理，对于网络游戏有过一个界定。

梁：我想那是比较良性的一个规定，这就直接引发了网络上一篇文章的广泛流行，这篇文章名字叫《为网吧游戏开禁喝彩》。

钱：当时主要是通过游戏的终端在网吧经营的地方来进行规范管理，但实际上已经涉及到内容方面的管理。经营的游戏不得含有色情、暴力、封建迷信、赌博，除此之外，文件上是没有限制，没有禁止的。

梁：可以理解为：不否定就是肯定。

钱：[illegible]7月[illegible]，包括网络[illegible]。其中对于互联网[illegible]，包括一些不健康[illegible]，包括“积极发展[illegible]”[illegible]一种思想。与的[illegible]网络游戏[illegible]，对于[illegible]智力、[illegible]的，通过对周边市场的[illegible]。韩国在97年左右的时候，对网络游戏的看法也和中国一样，具有类似的一种文化氛围，就是感觉玩物丧志，感觉有点像过街老鼠，很不体面。但是当时韩国有种特定背景，当时正值亚洲金融风暴，很多人收入下降，没有工作，没有事情做，再加上玩网络游戏既消遣解闷，又可以度过难关，而且收费也不多，这就极大刺激了韩国的网吧经营。而且韩国的网络游戏获奖的优胜者可以保送上大学，可以成为知名产品的形象代言人，所以现在网络游戏在韩国已经成为了一个很时尚的事情。

今年中国申办2008年奥运会成功，全球从电子游戏方面也有一个世界的电子奥运会，叫WCG（World Cyber Games）。它的总决赛在韩国，有40多个国家加入了全球的大赛，在中国地区也有一个中国区赛。

陈：现在在线游戏已经成为一个新的焦点，那么你们认为中国是否会抓住这样一个机会像韩国那样成为世界在线游戏的强国呢？

钱：我想会是的。因为首先，从网络游戏来讲，尽管国家对它是有一定的管理，但是总的来讲，去除网络游戏不健康的东西，对于正当的、益智类的、社区类的只要没有不妥当的因素还是不限制的。但是它有巨大的市场基础，包括现在很多的门户网站，很多新的投资商都纷纷看好这个领域，会向用户提供更多、更好、更新鲜、更刺激、更益智的游戏，会对这个产业有很大的发展。因为这个产业你的投资是能得到回报的，相反，一些短期得不到回报的，它是不能持续发展的。

陈：那是否存在一些因素在制约着这个行业的发展？

梁：我想主要还是政策法规上的模糊性。如果能够出台一个比较明确的管理规范，使得具体的管理者以及本身的大环境都对它有比较明确的界定的话，我相信这个产业会在一个明确的指示下，健康、快速的发展。

钱：所以我们也希望国家有关部门在管理网络游戏的时候尽快的加强立法，加强严格执法，有法可依。现在我们网络企业有时也感觉到很多事情都只有一个粗略的思路，但是具体怎么操作，比如怎么报批，怎么认证，怎么加健康游戏，目前还没有可操作的方案细则。这也是很多企业和投资厂商感到比较困惑和担心的一点。

陈：我们也听到从互联网界传来一种声音，就是很多人目前会认为经营在线游戏是网络世界中最为实在也是最挣钱的一种方式。那么我们也看到很多门户网站也很匆忙的要加入到这个行列中来，对这一现象，您们有何看法？

梁：我想在业界里面一个有趣的说法，就是在线游戏服务是门户网站赚钱的最后一根稻草。这可能很典型地说明了门户网站的所面临的一个困境以及它们对在线游戏所能看重的一种态度。

钱：对于这种说法我不这么看。我认为网络游戏只是互联网诸多收入中的一个重要组成部分，决不是全部。有人说因为网民对于游戏的需求刚性很强，所以可以率先收费，那些门户网站收入又很困难，所谓饥不择食，企图拿网络游戏作为一个救命稻草。那我觉得，网络游戏收入是最早比较容易获得的网络收入；但是网络游戏的收入绝对支持不了整个互联网络经济这么一座大厦。打个比方，像大庆油田当初的开发，探明了它的储量，有着巨大的前景，但是在你刚刚进入它的时候，你要吃冷馒头、喝冷水。因为初期的时候，只有这些东西你可以得到，别的东西、很好的东西都有，但是你不能马上拿到，你需要等待。今后，互联网经济，包括专业的资讯、影视娱乐、宽带接入、电子商务等供应都会有收入，都会支持整个互联网络经济的发展。只能说网络游戏是其中比较早、比较容易获得的一项收入，但是绝对不是网络经济的救命稻草，支持不了整个网络经济。

包括我们作为网络棋牌类游戏也有这样一个说法，叫“收费是找死，免费是等死”，反正怎么都是死定了，但是我不这么看，我觉得网络游戏从免费到收费的转变，基本达到了预期的效果。我觉得只要你能向用户提供真实有效、有价值的服务，用户总会认可的，何况人在生存中对游戏的需求实在是太难以抗拒了。与其被动等死，不如主动出击去尝试一下，或许你会发现这并不是找死。

澳门五星卫视财经频道／供稿　李鑫／整理

闪点行动
Operation Flashpoint

在 indicated screen 按〖左 Shift〗+〖KP-〗(数字小键盘-号),放开后输入下列字符串获得相应功能:

savegame	保存游戏 (Gameplay Screen)
endmission	结束任务 (Gameplay Screen)
campaign	可选用所有关卡 (Main Menu)
topography	效果不明 (Gameplay Screen)

无限存盘:通常游戏中每关只能存一个进度,你可以在游戏中按〖Alt〗+〖Tab〗切换到视窗桌面,进入游戏安装目录下的"Users\Saved\Campaigns\1985"子目录,先将其中的存盘文件备份(即保存上次存盘的记录文件),然后删除这个存盘文件,再按〖Alt〗+〖Tab〗切换回到游戏中,现在就可以再次存盘了。使用这个方法可以保存无限制的进度文件。

〖测试:NA WING 提供 B〗

可汗:雄霸天下
Kohan: Immortal Sovereigns

在游戏中按〖Enter〗出现输入提示栏,输入下列代码并回车获得相应功能(为方便查询特将之前刊登过的秘技一同集结):

free gold	获得最大数量的黄金
hoody hoo	所有资源+10
show fog	战场雾影全开
speed it up	快速建造
unpleasant dreams	流星撞地球!
yeahbam	当前任务获胜

魔法秘技(要求安装 1.2.0 版升级补丁),按照上述方法输入下列代码:

conjure 前排单位名 支援单位名 支援单位名 X Y

回车后即可创造出指定前排和支援单位的团队,假如指定了(X,Y)的坐标,则团队会在指定位置出现。例如:

conjure skeleton skeleton shadow_priest

产生 skeleton 及 shadow_priest 两种单位组成的团队。

conjure cavalier sorceress warlock 32 32

这将在坐标(32,32)生成由 cavalier、sorceress 及 warlock 组成的团队。

〖测试:有效 WING 提供 A〗

仙剑客栈

"仙剑内幕"百题问答答案如下:

CBADCCCCBA
CDABDBCCCC
ABCACCDDBA
DABCBCABAC
CCACACBCAD
BCBDBAAABC
DBDDDCDBA
BABDBDBADA
BACDBABDAC
BDABCBDABD

〖测试:有效 MAX 提供 C〗

三国立志传

同时按〖Ctrl〗+〖Alt〗+〖F1〗出现输入提示窗口,在完电脑对你的挖苦以后,即可输入以下文字(要区分大小写):

Run Forrest	战斗中我方全体行动点数增为 50 点
Oh my gold!	增加 5000 两
Don't do that	我方全体 HP 变为 1
I don't wanna die!	刘备年纪变为 99 岁
Give me that ##	获得物品(## 为数字,从 01 开始,随便输入一个看看你能得到什么)

〖测试:有效 MAX 提供 A〗

快递宅急便

马上出院秘技:有人因为车祸而住院的话,可以用人事命令中的"唤回",就不用在医院休息三天了。

〖测试:NA MAX 提供 C〗

911 救火队
911 Fire & Rescue

在主菜单画面按〖~〗键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

cheat notime	移除计数器
cheat godmode	刀枪不入模式
cheat unlockmissions	可选用所有任务

〖测试:NA WING 提供 A〗

致歉:上前"新仙剑隐藏剧情及物品修改"秘技由海口市李乾铭读者提供。

编辑/游骑兵

电玩点将榜

综合榜

*1.	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王	Diablo 2	Blizzard/奥美电子(2361)
*2.	↑	半条命:反恐精英	Half-Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子(2142)
*3.	↓	剑侠情缘外传:月影传说		西山居/金山(1972)
*4.	→	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美电子(1866)
*5.	→	仙剑奇侠传		大宇(1690)
*6.	↓	轩辕剑Ⅲ外传:天之痕		大宇/育碧软件(1628)
*7.	↑	生化危机Ⅲ复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(1484)
8.	↑	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires 2	微软(1290)
*9.	↑	新仙剑奇侠传		大宇/中青旅创先(1235)
*10.	↑	石器时代	Stone Age	JSS/北京华义(1079)
*11.	↓	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(964)
*12.	→	黑与白	Black and White	Lionhead Studio/电子艺界(859)
*13.	↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(801)
*14.	↑	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(773)
*15.	↑	三角洲特种部队Ⅲ大地勇士	Delta Force 3:Land Warrior	NovaLogic/华彩(644)
*16.	↓	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(587)
17.	↓	突袭	Sudden Strike	CDV Software(531)
18.	→	三国志Ⅷ		光荣/第三波(473)
*19.	↑	赏金奇兵:西部通缉令	Desperados:Wanted Dead or Alive	Infograms/新天地(376)
*20.	↓	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(291)
*21.	↑	极品飞车:保时捷之旅	NFS:Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(237)
*22.	↑	古墓丽影:历代记	Tomb Raider:Chronicles	Eidos/新天地(168)
*23.	↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos:Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(122)
*24.	↑	永远的伊苏Ⅱ		Falcom/新天地(90)
*25.	↑	家园	Homeworld	/育碧软件(76)
*26.	↓	彩虹六号:雷霆战将		Red Storm/育碧软件(60)
*27.	↓	异尘余生策略版:钢铁兄弟会	Fallout Tactics	Interplay/育碧软件(52)
*28.	↓	奥妮	Oni	Bungie/THQ/世纪雷神(47)
*29.	↓	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(35)
*30.	↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美/晶合(23)

注:* 表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

这期排行榜并没有发生太大的变化，看来[illegible]"破坏神"仍旧盘踞在榜首，而只剩"半条命"的"反恐精英"[illegible]，[illegible]的[illegible]，联想到美国TMD、NMD及联邦特工与恐怖分子的较量，[illegible]！

回来再说《反恐精英》，这款游戏的人气[illegible]，则实在是不敢恭维，反正身在北京的我是没有感觉到一丝"战争"气氛，[illegible]但从"民间"战队的发展态势来看，《反恐精英》还是有可能超越"破坏神"的

至于其他的变化，实在没什么好说的。"新仙剑"历经磨练，的确把玩家"伤"得不轻，看来我们的期待需要自打折扣了，不然"仙2"上市的时候，真不知会伤心成什么样了？既然老"仙剑"的完美已经被神化，[illegible]超越的可能性也就微乎其微了，好在我们有心理准备！

被称为国产《帝国时代》的《傲世三国》近几期下跌很快，问题出在哪里值得目标认真研究，听说资料片《三分天下》就要出了，上榜潜力虽不容低估，但上面的问题可能仍然存在，为什么《帝国时代》就可以长霸榜首呢？值得思考！

哦，差点儿忘了，据新天地透露，《盟军敢死队II》将于9月底正式发行，果真如此的话，那下期的头把交椅很可能就要易主了。唉，傻点儿，全球总代理好象是Eidos吧？天哪，美国的飞机可以起飞了么？

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱reader@fcgm.com.cn投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称）

1 ________ 2. ________ 3 ________ 4 ________

点将榜投票地址：100037 北京813信箱

读 者 点 评

《暗黑破坏神II毁灭之王》
感谢上帝，我们没有生活在那个黑暗的时代。
（四川 刘永强）

虽然到处是妖魔鬼怪，却一点儿恐惧的感觉都没有！
（贵州 汪彬）

《半条命：反恐精英》
活着光荣，死了无憾，因为可以当游魂给队友通风报信，是不是有点儿超级无敌隐身大特工的感觉啊？一个字——爽！
（陕西 师磊）

《剑侠情缘外传：月影传说》
故事线较前作大大丰满，但尽管情节跌宕起伏，可感觉上仍旧像是流水线操作，不如"仙剑"和"天之痕"来得荡气回肠，还得加油哦！
（浙江 于志宏）

《轩辕剑III外传：天之痕》
赚了我的钱不说，还赚了我不少眼泪，男人哭吧不是罪！
（海南 冷云）

《新仙剑奇侠传》
若没有玩过老版的《仙剑奇侠传》，你可以试试这个，若玩过，那就放弃吧，别让它破坏你心中"仙剑"的完美形象。
（江西 付璐）

人物造型很幼稚——失败
游戏不支持鼠标——失败
情节没有太大变化——失败
游戏运行不流畅——失败
最夸张的是，人物对话慢慢腾腾、婆婆妈妈，叽叽歪歪，而且不能调节，真是失败中的失败！
除场景和音乐较旧版有所改善外，不知让苦等了六年的忠实玩家怎么能够心动？
（山西 杨晋锋）

月如传说完，剑侠情缘断，
从此不逍遥，回家办客栈！
（天津 韩旭）

醇酒新酿
依旧份外香！
（浙江 于志宏）

好失望……很失望……Very失望！是否只是在强调新的画风，新的音乐呢？打通一遍后，就让老玩家们更加怀念当年那款DOS版的老"仙剑"了。
（桂林 黄旭）

《三国志VIII》
超级猛将——刘禅！！??
（上海 刘方慰）

本期幸运读者

四川 肖尧	浙江 俞一峰	武汉 王锐
黑龙江 吴磊	甘肃 李京玫	

笑傲江湖演义（二十八） www.xajh.com

江湖快报

笑傲江湖之华山论剑正式开通游戏服务器——“首月庄所惊喜活动！”，“8月至尊精彩活动！”活动连连，好运不断，让你在炎炎夏日里一次清爽玩个够！！！详情尽请登录访问华山论剑主页（http://hslj.xajh.com）！



星月传说(三)

好梦无残

10、琴、剑、梦、花

琴剑堂。

琴是琴心，剑乃剑胆，江湖中人的最高评价，可能就是剑胆琴心四个字了。数代之前的江湖上，就有这样一位剑胆琴心的高人建起这琴剑之堂，把他的故事流传了下来……

月亮现在就在琴剑堂，坐在她身边的，还有≡★≡和幻风，除了他们，还有一个初秋般柔美的女孩子和一个淡淡微笑着的少年。

“月姐，这就是我的妹妹和妹夫，柔儿，还有好梦。”幻风一脸愉快的笑容：“就是他有那种花啊-”

少年闻言一笑，拱手为礼：“能略尽绵力，自当竭我所能，请问可是为了≡★≡壮士体内所中的毒而来？”

月亮和≡★≡都略感奇怪，这少年虽也腰悬一把赤红奇剑，混身却毫无一丝战意和杀气，并不像是江湖中人，怎么一眼就看出≡★≡是身中剧毒？刚想回答，少年却接着说道：“≡★≡壮士虽中毒，却曾被
雪莲，百香花一类遏住毒性，现在毒不可驱出又不发做，只要不用动内劲，二月之内也当行动如常，只是，若是震动了经脉或是两个月中还没解毒……”

月亮轻轻颔首：“说的和薛慕华师兄一模一样，确是如此，好梦堂主果有奇才，那么想来也该看出，星哥的伤，应该只有优昙仙花能治，说到仙花……”

“怎敢称什么堂主，小弟不过耽于杂学而已。至于仙花……“ 少年亚重一叹：“唉，它培育本就极难，只长于此堂之中，又一向是恰好红白两朵并蒂才可能开出长成，往年小弟种上百株，总还能有那么一两朵在手，只是今年却是连一朵也……实在是天不做美，小弟真是爱莫能助……若是两位有兴，不若到花圃一观？

空气凝住不动，月亮几已崩溃。她已知道好梦决非虚言，但却还是不由自主的想要站起身来，去看看他们的希望，已成泡影的希望。

≡★≡轻轻的拉住了她，摇摇头。向好梦一抱拳：“打扰了，既已无望，那么我们也就告辞了。解毒之事，本就是万一之想，天欲亡我，那也无可奈何。请。”

好梦无残也一拱手，却没说什么。幻风低叹一声，站起身拍拍好梦肩膀，又对妹妹挤出一个苦笑，便随着≡★≡与月亮转向大门走去。

“但请留步！”身后的好梦突然叫住了一行人。

“琴剑堂里虽然无花，但这花却并非天生产自琴剑堂中，两位不如往原产此花的昆仑仙山一去，或有所得！”

月亮突的回头，正看到少年淡淡的笑容，而这笑容似乎暗藏了很多，很多……

“多谢好梦贤弟指教，我与≡★≡马上动身！”

这就是希望。

有希望就有力量！

淡淡的飞花在琴剑堂中落下，少年望着他们远去的方向，脸上淡淡的笑容渐变的神密。

“琴剑之花名为优昙，剑胆琴心方可得之。剑胆他们是有了，只是心中之‘琴’……”

11、情为何物

芳草连天，舟船车马的几天劳累，穿过了茫茫草原，≡★≡与月亮，已站在了巍巍昆仑之中。

然而昆仑山脉绵延千里，在这千里群峰中去寻找一朵花，是多么困难的一件事！

一晃眼间，一月已过。在这一月之中，密林深幽，柏前松下，乃至雪谷深泽，两人已不知踏遍了多少地方，寻遍了多少山岭，更不知费尽了多少心力！然而终究，他们还是一无所获。

西域苦寒，清冷的天空似乎更为辽远。夜到了，是月牙的黑夜，月亮一点影子也看不到。只有微弱的星光点照着山野和平原。黑色天幕下，高山巍峨，而山脚下的缓坡上，正燃着一堆小小的篝火。又一天的徒劳之后，两人默默的坐在了一起，在些微的光和热下静静的等待着下一个天明。≡★≡又一次的吹起那管洞箫，箫声婉转，似已不再孤独，却带了几分愁苦。

月亮坐在一边，两手抱着双腿，就像一个小女孩一样静静的坐着，听着，火光照在她的脸上，给她洁白的脸添上了一抹红霞。许多许多年以前，她也曾这样抱着腿坐在地下，静静的听着海潮，听着松涛，但自从她拿起了她的剑…………

天下英雄出我辈，一入江湖岁月催。除了江湖人，谁能这样真实的感到生命的流逝？

箫声骤停，≡★≡挺腰站起身来。月亮一愣，便也立刻发现了异样：山野上依然是沉寂，但已经不是宁静了。许多黑影在丛林中无声的移动。疏疏落落的红光在闪烁着，从各方越聚越多，一会明，一会暗，活象是许多磷火在跳舞…………

“狼群。”≡★≡的声音竟也有点不稳。“看来是饿的狠了，要不也不会上到山坡到篝火边来。我们发现的晚了。”

月亮起身拙出剑，剑身反射的月光一晃一晃。谁都知道，荒野上的饿狼要是结了群，那就决不是凭着武功能够脱险的了。“怎么办？”她问。

≡★≡沉默了一下，这才说到：“拿着火把往山上跑，山顶有座木桥，跑过去就把桥烧了。”

月亮低头，从山坡到山腰之中，两人怎样也要半个时辰。灵鹫，星宿两门都不长于轻功，更何况，再高明的轻功与饿狼天生的速度相比……

但此时此刻，他们却已再无选择。

两人收拾好了火把，深深用足一口气，≡★≡猛的起脚，篝火散成一个扇面激射而出。狂吠和长号混杂而成的一片怪声在火光下响起，也就在这火光下，月亮才看清了眼前要抵抗的狼是那样多：从来没有见过有这么多的狼聚在一起，也从来没有见过这样凶狠的狼。≡★≡踢起来对付它们的那面火扇迷乱了它们的行动，但同时也加速了它们的愤怒！一阵一阵地，那叫着跳着的狼群冲上来，紧追在了两人身后。

两人头也不回的提气飞奔，上百条狼在他们身后嚎叫着，追赶着。他们尽力不去理会身后的一切，只有当一、两条狼追的太近，才会回身给以一剑或是一掌，而倒下的野狼还没死透，就被后面跟上的同类撕成了碎片！也就是这样，两人才挣扎到了山腰两峰之间！

两人面前，已是幽幽的深谷和早已断裂的木桥的最后一点基座。

山谷只宽数丈，并不算远，但数丈之遥，却已是人类决无办法一跃而过的距离。

狼群不再急于前冲了，它们散成扇形，缓慢却不停的向崖边的两人逼去。百来条狼。两个人！月亮轻叹一声，仰头望向≡★≡，而≡★≡也正向她望来，两人四目相投，都是戚然一笑。≡★≡伸出手臂，轻轻的将月亮揽入怀中。月亮身子微微一颤，却也就让他这样搂着。两人从最初相见，从未曾如此亲近。但此刻相偎相拥，却觉的再自然不过。≡★≡突然丢开手中火把，两手环抱月亮双肩，在月亮樱唇上短促而深情的一吻：“月……你要活下去！像现在这样漂亮的活下去！”月亮一愣，就在这时，群狼中领头狼王仰天长嚎，饿狼们纷纷扑上！

≡★≡忽的两手抓起月亮，双脚在崖边一蹬，直扑了出去。到了半空之中，却双臂运劲上托，将月亮向对面山崖掷去。月亮一愕间，手不由自主的前伸扒住了对面崖壁，而≡★≡的下落之势更加急速！

月亮猛回头，正望见≡★≡如飞直坠。她的心一下子变得空空荡荡，毫无意识的松开双手，反蹬崖壁，一如≡★≡般飞坠，飘落……

孤崖夜半，毫无天光的崖上，一群饿狼恼怒而疯狂的厉声长嚎……

12、希望

晨风微动，吹走了山谷中的雾气。几朵淡淡的云彩妆点着清朗的天空，太阳高挂在正上方，将山谷照的温暖而明亮。

月亮渐渐的清醒过来，她第一眼看到的，是一双璨若寒星而又带着关怀与温暖的双眸。

“傻瓜，为什么？”≡★≡轻轻拂动月亮的长发，连声音也带了几分柔情。

月亮把头埋进≡★≡的怀中，柔声道：“你肯为了我……那我这一生，便只有你一个。你若死了，我怎能独个活着？”

≡★≡轻叹一声，缓缓说道：“其实你刚刚踏进草庐时，我就知道……可你和我又都那么好胜……就是与味道那一战后，你我都明白了……也是谁都不说出来……”

月亮摇摇头：“都是我太傻，我竟想不到你没用厉害功夫全是为了护着我……星哥……你，你不怪我吗？”

≡★≡微笑了，笑的像那阳光一样温暖，足以化开任何冰雪。月亮这才发现，当他笑时，就是他最可爱的时侯。

“对了！我们！我们不是从绝崖上摔下来吗？”月亮方想起了这个问题。

“你不记得？”≡★≡一楞：“你扑下来抱住我，我们就那样坠下，但还好中间有棵松树……松树断了，我们摔下来，但速度却比从崖顶掉下慢的多……而且……你看这个……” 他用手一指身旁的坠下的断松……

苍老而枯萎的树干上，映着清晨的光和风，正开着两朵海碗般大的奇花，一红一白，却是并蒂而生，娇艳奇丽。闻起来有股幽幽的甜香。

“优昙！是优昙花！星哥！这是优昙花啊！”月亮几乎喜极而泣：“找到了！终于找到了！”

≡★≡凝望月亮：“月，等我们回去，就结婚吧！。”

花开并蒂人成双，阳光下微飘的小雪在≡★≡与月亮的眼中也变的美极了。他们刚刚找到了他们所要寻找的幸福，与这种幸福相比，江湖上的剑与血，酒与歌都那样的不真切，仿佛像一个昨日的梦。出谷之后是炼药疗毒，而等≡★≡的身体一好，就去那个江湖上最美的地方，在众人的道贺声中行三拜之礼，那时一定会有很多红色，却是真正热闹华丽，真正欢乐，真正充满了爱的红色！

未来的人生对他们而言，将是何等的幸福！

是错觉吗？月亮问自己。她的眼前突然出现了一片和她的梦想一样的颜色，一片红云在他们眼前飘过，然后在一瞬尖静立于他们身前的道路上。一名红衣人手拈两枚金针挡住了他们的去路，上下扫了他们几眼，最后将眼光落在了月亮手中一直紧握的那两朵优昙之上。接着，红衣人发出了尖厉刺耳的笑声。“哈哈，是优昙，真是优昙仙花！我正愁找不到好礼去贺东方教主的生辰，两位就这样送来了。”红衣人忽的停止了笑声，话音变的奇冷：“乖乖放下花儿，咱家便留你们全尸！要不，小心咱家手里的金针！”

月亮心中一寒，她与≡★≡是如此的幸福，乃至竟都忘记了他们还在江湖，忘记了一些江湖人不能忘记的东西。

匹夫无罪，怀璧其罪！人在江湖，怎么能将优昙仙花这种宝物露在人前？月亮珍视这优昙，一直将它握在手中，却正因此，她将要为之付出代价。

因为这里是江湖，是另一种红色铺垫出来的江湖。

本文来自国内大型武侠文化图形 MUD 游戏网站“笑傲江湖”（http://www.xajh.com）玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏“笑傲江湖之精忠报国”（http://game.xajh.com）之片断。

全能卡新人王

——玩赏 nVIDIA Personal Cinema

文/Cho 编辑/Chance

前言

从提高使用效率，降低生产成本的原因出发，整合类产品一直是全球各大家电和 IT 厂商关注的焦点。而被业内炒得相当之热的信息家电，其目标之一就是把电视和电脑整合在一起。目前从实现方式来看，主要分为两种：

把电脑做到电视里：过去这方面的尝试多数都失败了。主要原因是电脑操作一般都在 30~70cm 的距离，而电视机要求的观赏距离大多在 2~3m。对大多数人来说，远距离操作电脑并不是件舒心的事，而近距离坐在电视前也让人感到非常难受。

把电视做到电脑里：近几年这方面的努力取得了不小的成绩。早期个人电脑，显示器尺寸非常小，不足以完成观赏影片的要求。现在随着大屏幕显示器日益普及，即使很多学生宿舍中的电脑也开始配有 17 英寸或更大的显示器。市场上电视调谐卡的品种也随之增多，接上天线后您就可以让电脑也能播放电视节目了。

NVIDIA 顺应潮流推出了自己的最新产品——Personal Cinema。它是专为个人用户开发的数码娱乐解决方案。

虽然市场上采用 nVIDIA GPU 的 VIVO（视频输入／输出）显卡已经存在了一段时间（例如耕升的 Hollywood 系列），但真正由 nVIDIA 自行设计并下单生产的电视调谐器产品却只有 Personal Cinema 这一款。

独具特色

nVIDIA 在设计 Personal Cinema 时，就把目标瞄准了 ATI 的 All-In-Wonder 及 Matrox Marvel 系列。如何才能比这些老牌多功能显卡做得更出色？对此，nVIDIA 采用了一个非常有创意的方案（图-01）。



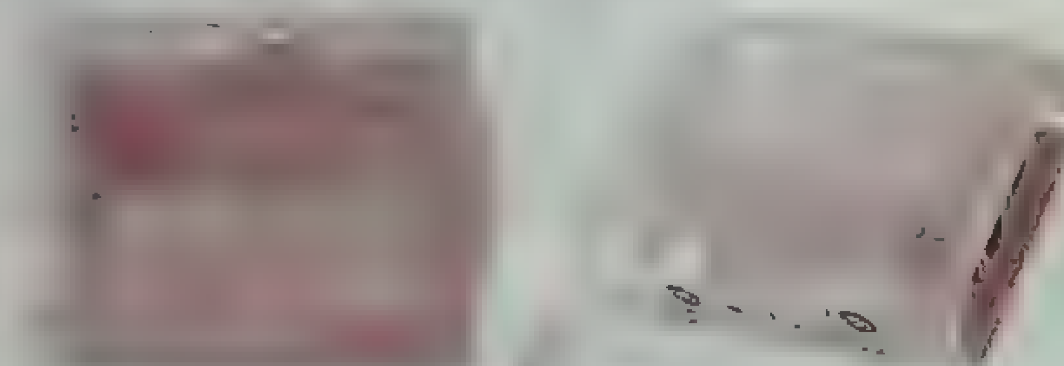
（图-01）

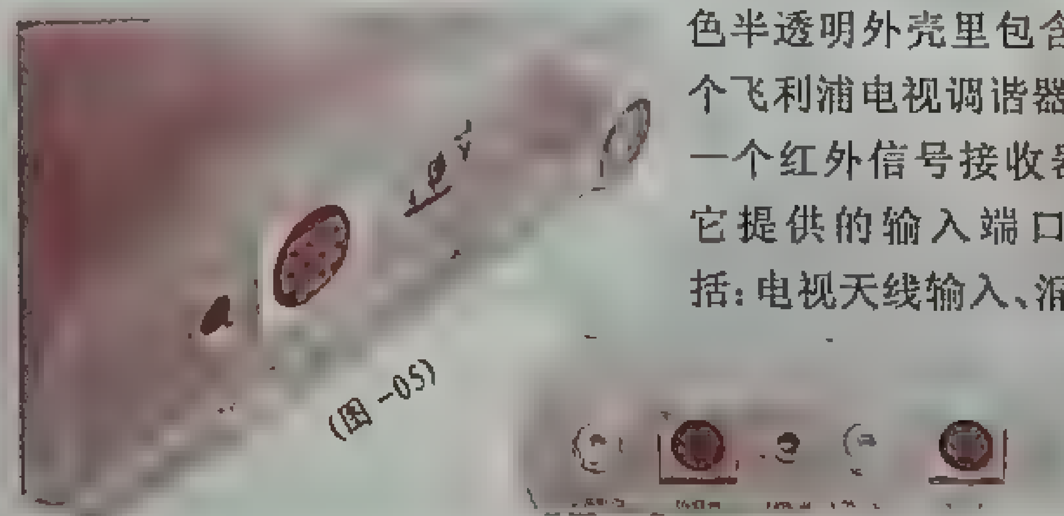
Personal Cinema 的硬件主要由三部分组成：外置 AV 调谐盒；VIVO 子卡；多功能红外遥控器（图-02）。


（图-02）

外置调谐盒

这是 Personal Cinema 套件最重要的部分，流线型的浅绿色半透明外壳里包含 1 个飞利浦电视调谐器及一个红外信号接收器。它提供的输入端口包括：电视天线输入、混合


（图-03） （图-04）
（这就是漂亮的 AV 调谐盒）


（图-05） （图-06）
（这里可以看到调谐盒的各个接口）



信号输入、S Video 输入和线性音频输入。输出部分则有：混合信号输出、S-Video 输出和线性音频输出接口。此外，还有一个和 Personal Cinema VIVO 子卡连接用的 Ctrl Bus 接口。（图-03~图-08）

（图-07：半透明的外壳下，里面的核心部件便是如此模样）



（图-08：飞利浦 TV 调谐器内部，看上去有点凌乱，huh?! ）

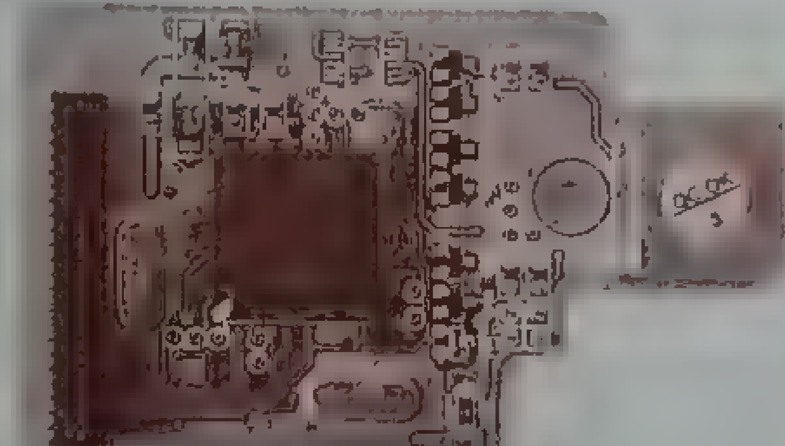
Personal Cinema 外置调谐盒把经 TV 调谐器处理后的视频讯号直接传送到插有 VIVO 子卡的 nVIDIA 显卡，这一步骤和 ATI 的 All-In-Wonder 及 Matrox Marvel 系列有很大不同：后者都是把 TV 调谐器直接整合在显卡上。

VIVO 子卡

当视频讯号解码完毕，传输到显卡后，就会由 VIVO 子卡上的 Philips SAA7108E 芯片进行视频输入处理，而音频讯号则透过调谐盒的 Line-Out 直接输出到电脑声卡 Line-In 里(图-09)。(图-10~图-13)

（图-09：插上 Pensonal Cinema 子卡的 nVIDIA GF2 MX 示范卡；它带有 DVI 输出，做工精致，2D 输出也相当锐利，真想拥有它呀！）

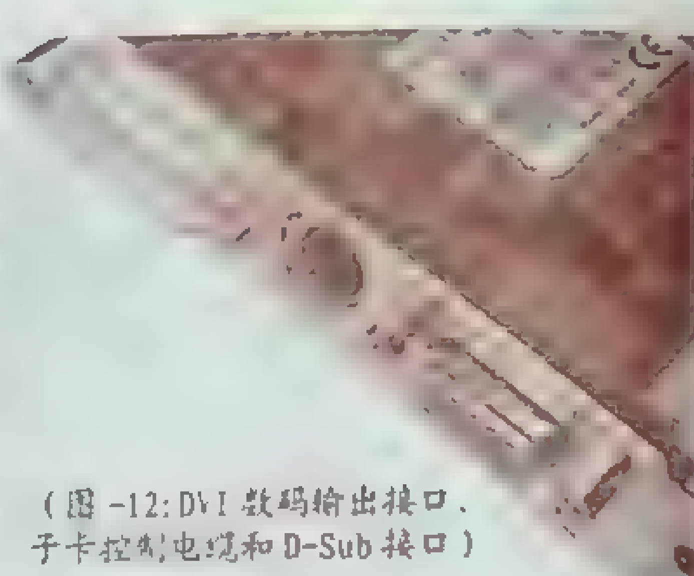
我们前后收到了两套 nVIDIA Personal Cinema 样品。第一套为 NTSC 制式，需要外挂电源适配器。第二套专门针对中国内地采用了 PAL D 制式，无需电源适配器而直接由显卡供电。



(图-10)

(图-11)

（一般 VIVO 子卡只负责视频输入／输出，但 Personal Cinema 子卡还负有向调谐盒供电的责任）



（图-12：DVI 数码输出接口、子卡控制电缆和 D-Sub 接口）

需要注意的是，第二套的电视盒不能在第一套的子卡上获取电源，即二者不可以混用。PAL 制式样品不仅成本更低，而且安装更简便。

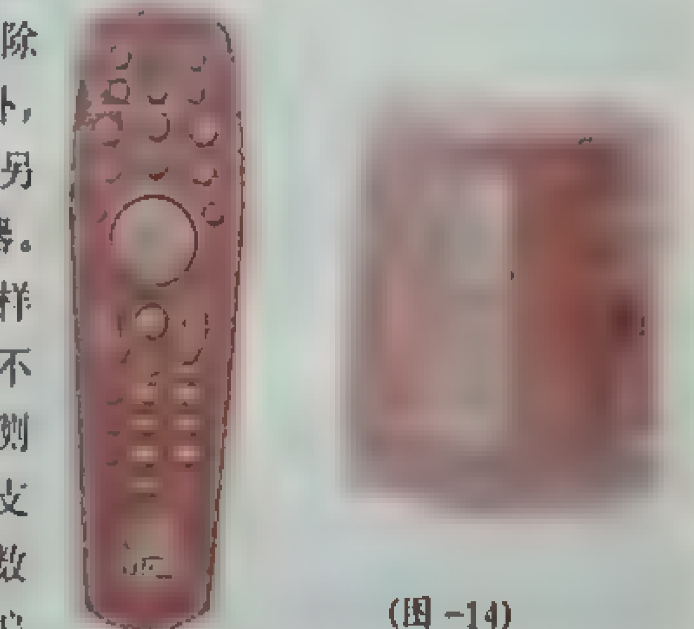


（图-13：子卡和电视盒透过控制电缆连接在一起，这是显卡和调谐盒之间唯一的连接）

N 制式样品比 PAL 制式包含更多组件，但并不意味着后者偷工减料。实际上，在试用过程中 PAL 样品的收看质量，音频效果都非常令人满意，甚至比 ATI 的 All-In-Wonder Radeon 32MB 效果更好，视讯干扰更少。nVIDIA 表示，只要板上提供了 VIVO 子卡连接器的 GF2 MX 档次以上显卡都可以使用 Personal Cinema。

红外线遥控器

Personal Cinema 除了采用外置 AV 调谐盒外，还有竞争对手不具备的另一个特色：红外线遥控器。我们收到的第一套测试样品，其中附带的遥控器不能正常工作，但第二套测试套件则完全 OK 了。它支持前后频道切换、直接数字编号选台、最大／正常画面播放、开启收看软件等各种操作（图-14）（图-15）。



(图-14)

遥控器包含“时间移位”功能。当电视正在播出时，你可以进行不间断录制，而实际播放的画面可能是一段时间之前的节目。用户可以借此暂停去休息一下，然后播放（重放）数秒或数分钟前的电视台节目，也可以乘此跳过广告。



（图-15.左起顺序为电视调谐盒电源指示灯、红外线传感器和按键反应指示灯。这几个小零件都位于电视调谐盒天线连接器另一侧，每按遥控器一次，传感器收到信号就会闪一下）

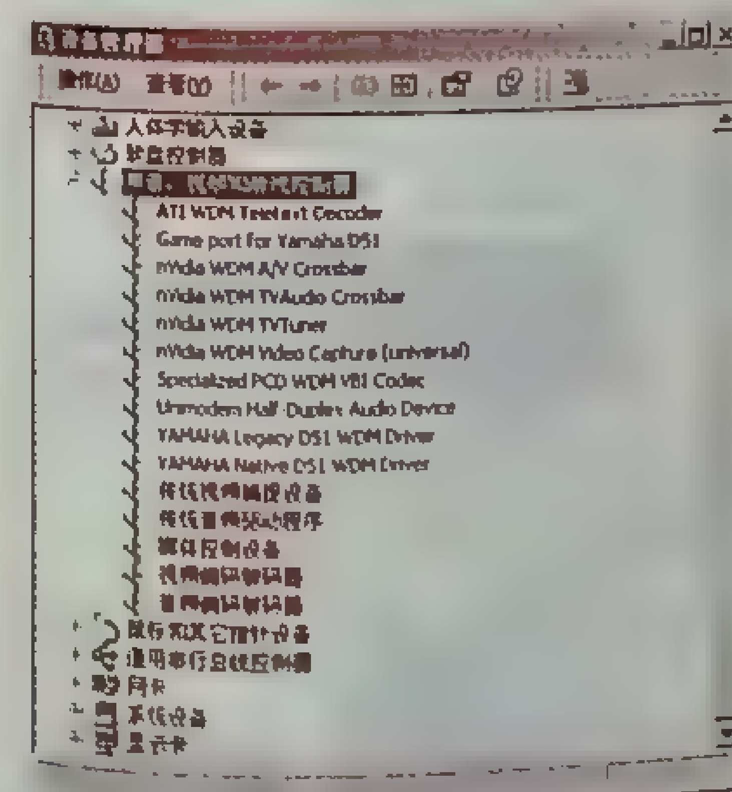
时间移位可让您对看电视的方式进行绝对控制，跳过不想看的画面，当然还可以在时间移位模式下马上跳回现场观看。

安装与使用

Personal Cinema 的安装相当简单。只需把安上 VIVO 子卡的 nVIDIA 显卡插入机箱，然后用专用绿色半透明电缆把 AV 盒与子卡插孔连接起来。接下来需要从 AV 盒 Line-Out 连线到声卡的 Line-In 接口。OK，硬件基本安装完成，你可以打开电源，准备装驱动程序及应用软件了。

启动后，系统可能会要求重新安装显卡驱动，可以忽略掉。插入 Personal Cinema 光盘，Windows 的自动运行会开始引导程序，选择[自动安装]模式，光盘会自动安装显卡驱动、VIVO 子卡驱动、WinDVD 多声道版、WinDVR 和 MGI VideoWave 4（图-16）。

和 ATI 的 Mulitmedia TV 7.0 以及 Matrox G450 eTV 的 PC-VCR 相比，nVIDIA 选择的第三方视频调谐／播放／录制软件 InterVideo WinDVR 1.5 的界面是最友好的。首次运行它会先弹出向导，根据子卡从 AV 盒获得的视频讯号进行识别，挑选出合适的信道并保存，如果是收视效果较好的频道还会在频道前加上收藏标记。



(图-16)

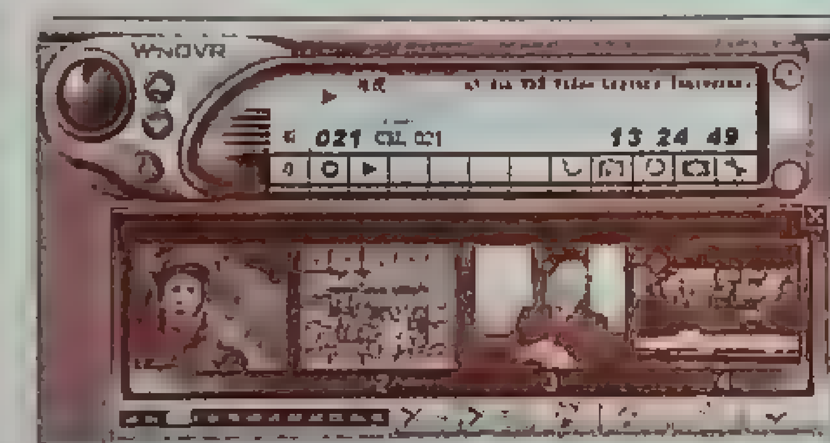
WinDVR 使用特殊的搜索算法，频道搜索速度相当快，是 ATI All-In-Wonder TV 7.0 的数倍，而且搜索结果和 TV 7.0 一样都是 52 个频道（以广东有线电视节目源做参考），实际有效讯号 30 个左右。

频道切换可以透过鼠标、键盘热键或遥控器来实现。当然使用遥控器是最简单快捷的。不过和大多数视频回放／记录软件一样，WinDVR 的频道清单不能删除、隐藏无用信道，这似乎是和调谐器有关，希望 nVIDIA 和 InterVideo 可以尽快改善这方面的操作（图-17）。

(图-17)

WinDVR 的画面尺寸除了按固定的 4:3、16:9 比率进行调整外，用户实际上还可以采用“空闲”模式随意调整画面尺寸，自由度很大（图-18）。

和 ATI 的 TV 7.0 类似，WinDVR 把抓取的静态画面以缩略图形式保存在一个“小相架”内，你可以很快弄清自己抓了些什么图，图片以 BMP 格式保存。



(图-18)

时间移位功能需要先设定好时间移位模式（普通模式是 10 分钟），然后按 WinDVR 控制面板带圆圈的三角播放按钮就开始录制了。在我们的测试中，WinDVR 的时间移位出现画面比例异常的情况，快进。回放等功能也失效，希望这几个 BUG 能尽快修正。

总　结

nVIDIA 表示 Personal Cinema 套件暂时不单独出售，而是让 OEM 厂商捆绑后与显卡一起卖。但这并不意味着你买不到零售版 Personal Cinema。整套 Personal Cinema（含 GF2 MX 显卡、VIVO 子卡、AV 调谐盒、遥控器和配套软件）的价格比 ATI 的 Radeon All-In-Wonder 32MB 版大约低 70 美金，消费者得到的实惠不言而喻。

这套“微型影院”目前还存在一些问题：WinDVR 还不能删除／隐藏无效信道；遥控器缺乏颜色／对比度／亮度调节；缺乏 SPDIF 输出……希望 nVIDIA 能尽快改善。

您应该购买 nVIDIA Personal Cinema 吗？如果放置电脑的居室／宿舍空间狭小，这套设备会是非常不错的选择——但别忘了先确定你能不能拉有线电视天线进来。■

作者主页：http://www.gzeasy.com

2001 金秋装机指南

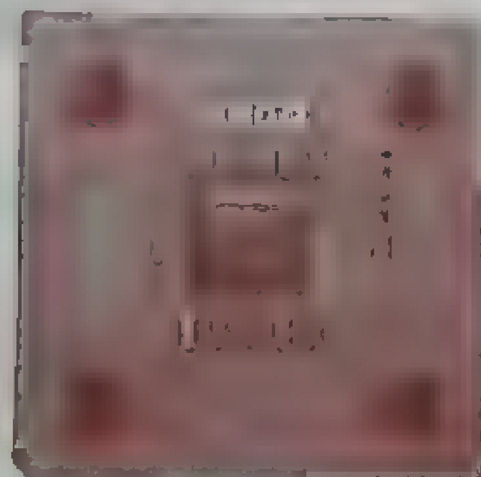
文／聂力锋　编辑／Chance

又是金秋时节，2001 年的 PC 市场终于随着新 P4 的推出逐渐火热起来。本月我们为大家推荐两套装机配置：一款面向刚步入大学校园的学生族，适合宿舍购买，突出经济和实用；另一款面向高端玩家，专门推荐给游戏爱好者，让你玩得够爽够酷！

主流篇

总价：约 6000 元

中央处理器（CPU）：AMD DURON 800MHz，360 元（图 -01）；配富士康 PK045 风扇，60 元。



（图 -01）

毒龙 800MHz 性能不俗，价格却超低，特别适合既要求快又要求便宜的学生们使用。富士康 PK045 风扇可以轻松为 1.33GHz 的雷鸟散热，配毒龙当然游刃有余。

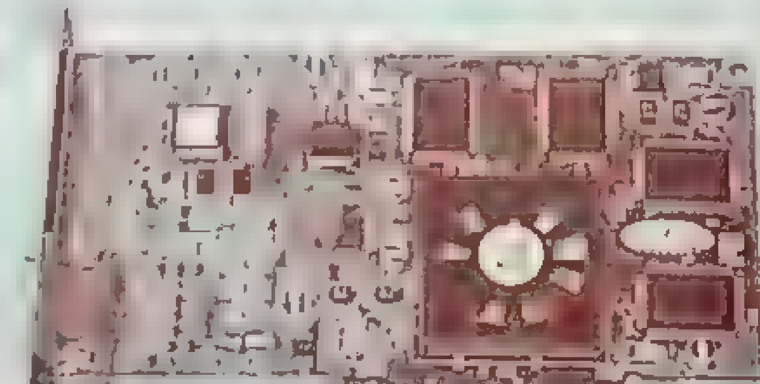
主板：精英 K7S5A（SIS735 芯片组），670 元（图 -02）。

SiS735 将传统南北桥芯片整合成单一芯片，同时支持 PC133 SDRAM 和 PC1600/2100 DDR 内存，最高容量达 1GB。K7S5A 采用独有的芯片内部总线传输技术，使南桥和北桥数据传输频宽超过 1GB，大幅提高芯片组与 PCI 间的传输速度。K7S5A 提供 1×AGP、5×PCI 和 1×AMR 插槽，支持键盘开机、智能免跳线和硬件监测等功能。670 元的价格，不由得你不动心。

（图 -02）

显卡：ATI Radeon LE，740 元（图 -03）。

学生族大多是贫穷的游戏发烧友（呵呵，都是这么过来的）。选择一款性价比超高的显卡相当重要。GeFORCE2 MX200 性能不敢恭维，而 GeFORCE2 Pro 都在千元左右，所以性能超越 MX400，价格又比 Pro 低廉的 Radeon LE 便脱颖而出。ATI 一贯出色的 2D 品质适合学习之余欣赏 MPEG4 或 DVD 影碟，3D 支持硬件 T&L 又可以应付顶级游戏。



（图 -03）

声卡：主板集成的 AC'97 声卡。

内存：现代 DDR 256MB，315 元。

微软马上要推出 Windows XP 操作系统，如果只购买 128MB 内存会被这个新怪物统统吃个干净。内存目前已跌倒基本可以论斤买的价钱，所以 256MB 无疑是最好的选择。

硬盘：西部数据"鱼子酱"（CaviarAB），40GB、5400 转／分、2MB 缓存，790 元。

在这个 MP3、RM 和 MPEG4 横行的乱世，30GB 的硬盘被吃光是件很平常的事。所以新装机的硬盘容量不能再少于 40GB 啦，何况同学们又少不了装些巨大的 GAME。西数虽然市场宣传比较低调，但其性能、噪音和安全性非常优异，不容错过。

光驱：ACER 52×，350 元（图 -04）。

光驱是必备的部件，在决心买 DVD 驱动器前，ACER 52×的价格和性能都可以满足你的需要。



（图 -04）

显示器：ADI F720（送 3D 眼镜），1880 元（图 -05）。

ADI 一直是中高端显示器领域的佼佼者，F720 采用日立锐利珑 17 英寸纯平显象管。带宽 108MHz，点距 0.25mm，显示品质比目前大部分廉价纯平要好许多，现在购买，厂家还送价值 188 元 ADI 立体眼镜一副，你可以从硬件层真正体验三维游戏世界的快感。



（图 -05）

音箱：创新 PC Works 2.1，280 元（图 -06）。

身出名门的 PC Wroks 2.1 不但带给你优美的音质，其朴实无华的外形日久更显格外典雅。方便的线控使得玩家免去很多麻烦——用用就知道了！



（图 -06）

键盘：ACER 52T，60 元（图 -07）。

它价格便宜，手感舒适，结实耐用，除了不要买到假冒产品，实在没什么可抱怨的。



（图 -07）

鼠标：散装罗技旋貂，75 元（图 -08）。



（图 -08）

优质的 IC 芯片，使得罗技鼠标可以真正实现 Windows 下 200rep/s 的高速移动（一般鼠标只有 40），功能强大的驱动使它如虎添翼，价格如此低廉，买呀！

机箱／电源：爱国者 ATX／长城 300W，350 元。

爱国者机箱拆装简便且品质优良；300W 的长城电源，你就是把插槽塞满，它也应付自如。

网卡：主板内置 Realtek 网卡。

宿舍里联机火拼《反恐精英》是断断少不了它的。

软驱：SONY 1.44MB，100 元。

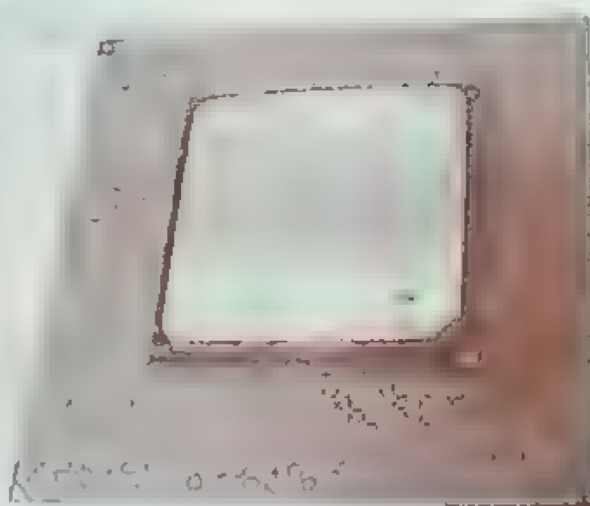
死机时，启动必备，呵呵……

高档篇

总价：约 12,000 元

中央处理器（CPU）：Intel P4 1.5GHz（Socket 423 版），1050（图 -09）。

勿庸置疑，Intel 处理器的兼容性和稳定性总是 AMD 领先一步。如此高频下，您还是选择它的产品比较稳妥。近期 Pentium 4 的价格一跌再跌，千多元轻松拿下 1.5GHz 的 P4 相当划算。它独有的 SSE2 指令集加上 400MHz 前端总线，再配合 PC800 的 RAMBUS 成为时下最流行的高档组合。



（图 -09）

主板：华硕 P4T（Socekt 423/i850/ATA100），1400（图 -10）

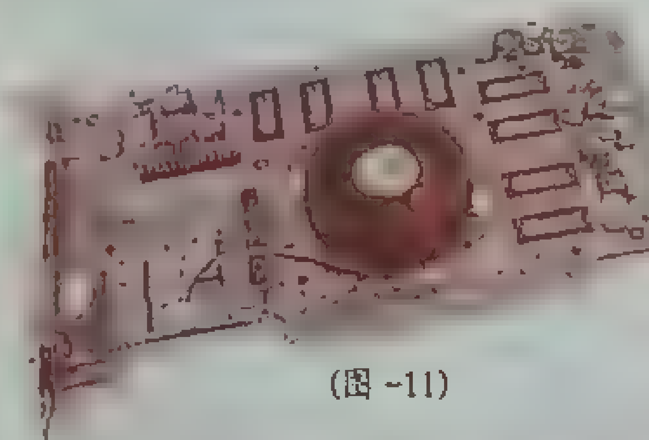
最新的几种组合，无论是 i845+SDRAM，还是 VIA P4X266+SDRAM，搭配 P4 都不能让人满意（各有缺欠）。所以短期内，i850 仍然是性能最好的选择。华硕 P4T 不管从稳定性和超频性考虑都是我们的首选。它板载 i850 芯片组，采用 ATX 架构，支持 AGP Pro/4×、UDMA-100、Suspend-to-RAM 和实时硬件监控。此外，4×USB、5×PCI 与 1×AGP 插槽，给您扩充扫描器、数码相机等周边配备留足了充分空间。



（图 -10）

显示卡：耕升 GeFORCE2 Pro 400，1100 元（图 -11）。

随着 GeFORCE3 推出，nVIDIA 大幅调整了 GeFORCE2 Pro 的价格，后者已经从高端显卡行列降到了主流级别，成为市场上最具有竞争力的显卡。耕升 GeFORCE2 Pro 400，配备 64MB 的 4.5ns 显存；价格却和其他品牌 32MB 款型一样。比速度、比超频、比容量，我都只能说：它超值没商量！



（图 -11）

声卡：创新 SB Live! 数码版，420 元（图 -12）。

SB Audigy 的推出，有望使 SB Live! 的价格进一步调整，数码版在其系列中是游戏玩家用起来最方便实惠的一款。



（图 -12）



内存：Kingmax Rambus 128MB PC266x2 条，690 元。

256MB 内存一点也不能犹豫，少于这个数目，近期你就有连操作系统都运行不起来的可能性。Kingmax 品质让人放心，只是 700 元的价格稍贵了点。

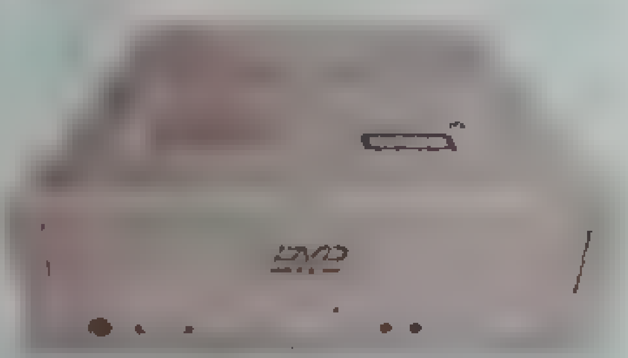
硬盘：IBM 腾龙三代 41GB，900 元。

再选择 40GB 以下的型号，安装需要 7xxMB 的 Windows XP 和动辄就需要 GB 级空间的游戏，会让你的硬盘很快“阵亡”。高于 40GB 的硬盘，价格又迟迟不能下降。IT 业界的老大 IBM 让我们不得不考虑它的产品。出色的性能和 910 元的价格，使腾龙三代 41GB 成为目前性价比最好的硬盘。

调制解调器：实达网上之星（内置），200 元。

价格够便宜，品质则符合价格档位。

光驱：美达 12xDVD，480（图 -13）。



(图 -13)

没办法，一不留神就正赶上 DVD 厂家打价格战，况且现在 DVD 盘片又那么丰富而平易近人，所以我们没理由不选择 DVD 光驱。480 元的美达 12xDVD，读 CD 盘性能良好，而 12x的速度看 DVD 电影富裕的太多了。

显示器：ADI MicroScan LCD A600 （15″TFT/1024×768/250cd），3950 元（图 -14）。



(图 -14)

高昂的价格使液晶显示器长期以来少人问津。但今年因为多种原因所致，LCD 开始飞步走入我们寻常百姓家。选择它，主要是考虑其体积小、重量轻、无辐射、不闪烁、色彩准确，长期使用对眼睛没有任何伤害，摆放在工作台上又显得高贵典雅。ADI 包换的服务也颇为诱人。

音箱：创新 FourPointSurround FPS1500 （4.1），650 元 （图 -15）。



(图 -15)

创新声卡配创新音箱——最佳完美组合。FPS1000 功率稍显不足，玩起劲爆的游戏多少有点底气不足。选择功率稍大的FPS1500，无论在电影还是[illegible]，它都可以完美胜任音效部分的工作。

键盘：罗技“易上手”键盘，75 元（图 -16）。



(图 -16)

手感舒适，敲击键盘的声音非常小，即使是在安静的深夜工作也不会影响其他人。罗技外设的品质毋庸质疑。

鼠标：罗技极光旋貂（5 年质保，送 50 元 IP 卡），210 元（图 -17）。



(图 -17)

平时和您接触最多的不是其他东西，正是鼠标。如果你想让自己的手少受点罪，选择一款好鼠标尤为重要。罗技极光旋貂满足您的任何要求，精确的光电定位和优美的造型使人爱不释手！光学传感器免去了传统鼠标清洗的麻烦，更支持你在任何界面使用（除了玻璃）。

机箱电源：世纪之星 716 （含世纪之星 P4 300W 电源），350 元。

机箱外观朴实无华，但内部坚固耐用。300W 的 P4 电源对于 1.5GHz 的 CPU 来说必不可少。

MP3：Diamond（帝盟）Rio 600，1300 元（图 -18）。



(图 -18)

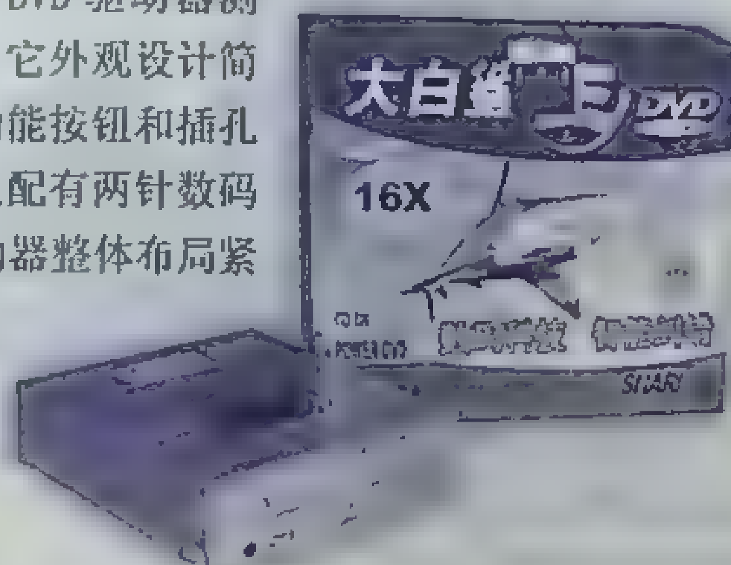
MP3 已经成为目前电脑上最流行的音乐格式，随身配备一台 MP3 播放机是 2001 年最时尚的潮流。帝盟 Rio600 带给我们的是一款集个性风格和舒服质感于一体的数码播放器。纤巧的人机工程学外形内，包含 32MB 闪存。使用 1 节 5 号碱性电池可连续播放 10 小时音乐。它兼容 MP3 和微软 WMA 格式。USB 接口提供和电脑间的高速传输。可更换的多款彩壳随您的心情而变化。

软驱：SONY 1.44MB，100 元。■

新 品 初 测

文/Titanium　编辑/Chance

中科白鲨王 16 速 DVD



白鲨王 16 速 DVD 驱动器测试结果令人满意。它外观设计简洁明快，前面板功能按钮和插孔一应俱全，后面板配有两针数码 CD 音频输出。驱动器整体布局紧凑，和《家》前几期介绍的 SONY DVD 一样采用了短身设计，利于安装。白鲨王相当于 40 速 CD，内置 512KB 缓存，读 DVD 碟片平均存取时间 105ms，CD 盘片 95ms。白鲨王具有光盘自动平衡功能，利于提高读盘率。产品捆绑 OEM 双声道版《PowerDVD 3.0》。

以 DVD Speed 99 测试，起始速度 6.85 倍，最高达到 16.12 倍速，速度曲线基本平滑，符合标称数据。测试全过程噪音极低，发热适中。但倍速时的 CPU 占用率略高，为 10%，无其他明显缺点。通过中科网站刷新韧体后可破解区码限制。该款产品市场零售价 588 元，推荐购买。

LG CED-8120B 刻录机

据预测，今年秋季 12 速刻录机将成为市场主流，明年一季度则会升级到 16 速。因此目前 CD 刻录机开始普遍降价。LG 本月送来的 CED-8120B 为 12 速写入 /8 速复写 /32 速读取的产品，属于目前主流款型。它采用托盘设计，面板提供 CD 弹出和播放两个按钮，这在刻录机中较少见，但很方便用户使用。

CED-8120B 总体测试结果较好，和同类比较各项指标都在平均水准之上。它突出点在于支持 UDMA-66 传输模式并配备有高达 8MB 的缓存（常见为 2/4MB），对于高倍速下顺利刻录光盘有一定帮助。配套赠送完整版《Adaptec Eazy CD Creator 4.02c》刻录软件——超值的工具。但非常遗憾的是，如此高速刻录机却不支持任何防“缓存欠载”技术（如 Just-Link、Burn-Proof 等），因此用户在刻录光盘时最好不要开启其他任务或窗口，以免刻录失败。该款产品目前市场零售价约 980 元。



微星“天狼星”刻录机

“天狼星”刻录机和上文 LG CED 一样，同为 12×8×32 的款型。它采用目前最先进的 Seamless Link 技术，可近乎 100%杜绝缓存欠载问题的发生（除非您刻盘的同时还要运行大型 3D 游戏）。

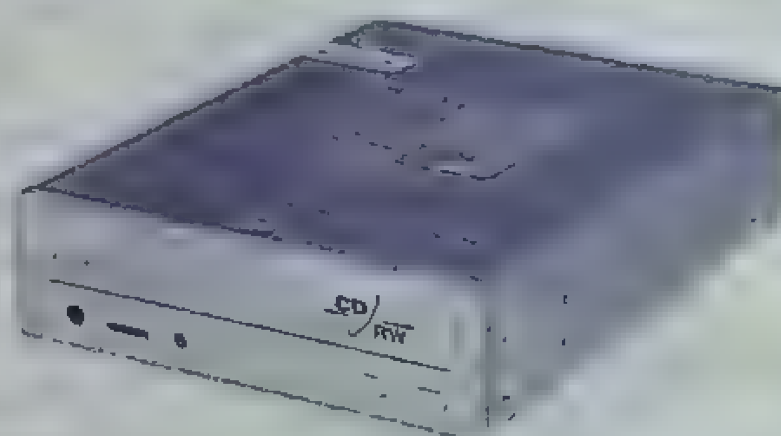
该产品采用 E-IDE/ATAPI 接口，支持超容量刻录。其内置 2MB 闪存，可刷新的韧体为用户提供升级空间。刻录机采用特殊结构设计，实际使用过程中震动和噪音都很小。随机赠送德国著名刻录软件《Nero Burning Rom v5.0.4.9》（简体中文版），同时更附送一片支持 8 速复写的 CD-RW 盘片（刻满 650MB 只需约 12 分钟），总体相当超值。



“天狼星”硬件表现无懈可击，但软件支持稍有遗憾。除 Nero 外，刻录加密游戏常用的 CloneCD 等软件均无法正确识别它。推荐非游戏玩家的家庭用户购买。“天狼星”市场零售价 830 元。

亚讯千元 16 速刻录机

亚迅科技本月送来的这款产品，其价格之低可能会引发一次厂商间的市场大战。它的 16x12x40 刻录机甫一上市便只售 998 元。



16 倍速 CD-R 盘片写入，意味着刻满一张 650MB 光碟仅需 5 分钟，加上数据预读和封包，6 分钟



可完成工作。除速度惊人外，亚讯在防缓存欠载方面也有独到之处，其技术既非 Burn Proof，也不是 Just Link，而是 Oak 的 "Exact Link"。它使得缓存欠载时产生的数据段间隔仅为 1μm，接近真正意义上的 "无缝" 烧录。刻录机包装内附送《Nero Burning Rom v5.5.3.0》(简体中文版)

这里提醒您，驱动器拥有高速指标并不意味着玩家可以立即体验效率翻番的快感，您还需要购买到支持如此高速的刻录盘片(但颇难买到)。

实达铭泰"遥控专家"

现在你有机会真正把自己的电脑 DVD 配合大屏幕显示器当作影碟播放机和电视来用，因为有了"东方遥控专家"。这个套装包括一个漂亮的遥控器(仿 Nokia 手机的造型)、一个暗红色半透明的红外接收器、安装光盘(内含《东方影都》)和说明手册。

遥控器布满了按键，按下的方法不同，执行命令也不同。短按可以启动某一程序，而长按则可以调出另一个程序。再配合滚轮，同一个键可以完成的动作就更多了。铭泰在有限的空间提供了极丰富的功能。除了操作《东方影都》外，遥控专家更允许自定义任何 Windows 程序，甚至可以完全免除鼠标后，用 IE 上网浏览——虽然不见得更方便。我推荐你遥控 ACDSee 浏览图片。

不足处在于遥控器的模具还是粗糙，键位手感不佳，容易误按。它的零售价为 199 元。

松景 Palmp-3 播放器

对于崇尚个性化的玩家而言，松景 Palmp-3 是当您想购买 MP3 播放器时值得考虑的对象。它插在腰上和一个寻呼机一般大小，圆圆的造型相信可以获得很多女孩子青睐。除播放 MP3 文件外，它同时内建电话薄(仅支持英文)并支持录音，部分型号带有 FM 调频功能。编辑部收到的这款，

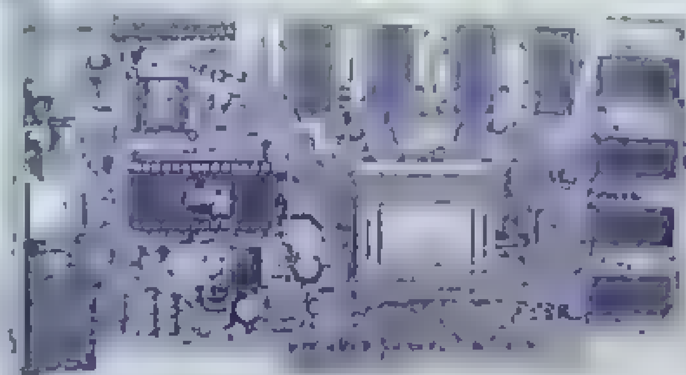


内建 16MB 闪存，附送 16MB SM 卡。一般 MP3 播放器只允许歌曲下载，而 Palmp-3 同时还支持上传，方便玩家在两台电脑间传输歌曲。Palmp-3 的动力来自一颗 7 号碱性电池，可连续播放 4 小时歌曲，没有任何操作则 60 秒自动关机。

Palmp-3 的不足在于 ID-3(MP3 歌曲内置信息)显示不支持中文；内置闪存播放完毕后不会自动继续播放外置卡，必须手动切换；录音键容易被误按。

精英 315 显卡

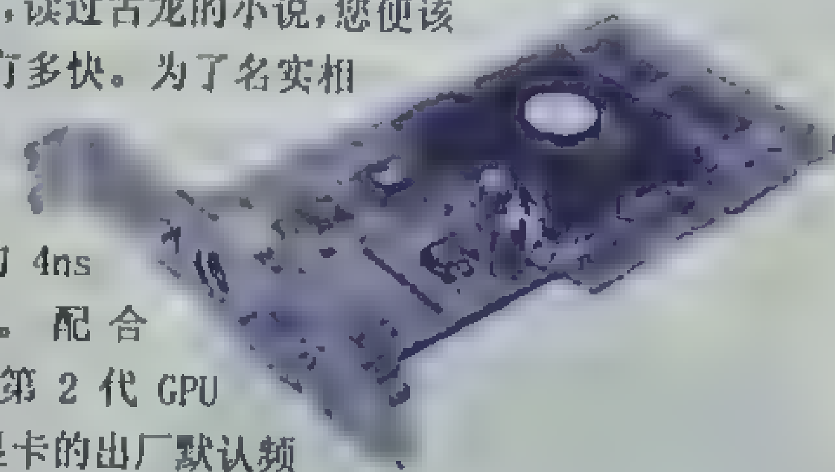
在上海 CeBIT 展会，矽统显示芯片 SiS315 大放异彩。本月采用该芯片的显卡——精英 315 已迅速上市。它号称"支持应用方案最多的显卡"，除 15 针接口外，同时提供 3D 输出(可接立体眼镜)、视频输出/输入和一个 S-Video 接口。精英 315 支持硬件 T&L，性能接近 GeFORCE2 MX400，比 MX200 高出约 60%，可满足家庭用户和一般游戏玩家要求。由于采用最新 0.15 微米工艺，其功耗和发热都很低，芯片只需散热片即可。板配 64MB 的 5ns 显存，运行在 166MHz。24 位真彩 RAMDAC 达到 375MHz，2048×1536×32bit 下可支持 85Hz 刷新率。配置的 SiS301 视频芯片，可以提供高质量视频加速，内建动态补偿功能，播放 DVD 影碟时效果非常出色。



精英 315 具备近乎 MX400 的性能和优秀的多媒体扩展能力，但却以 MX200 的价格发售，对于讲求实用和多元化的用户是很不错的选择。

奥美嘉 4ns MX400

奥美嘉这款新推出的 GeFORCE2 MX400 有个好听的名字"天外飞仙"，读过古龙的小说，您便该知道这一剑有多快。为了名实相符，奥美嘉给这片卡配备了钰创的 4ns 高速显存。配合 nVIDIADE 的第 2 代 GPU 引擎，这款显卡的出厂默认频率就达到 200/220MHz(核心/显存)，远高于 nVIDIA 公板的 200/175MHz，而实际上测试，跑到 255MHz 完全没有问题。这样的速度在中档分辨率可以和 GTS 媲美。



除显存出色外，此款显卡还采用电镀金工艺贴装了 5 Micro Inch 金手指，大大提升了抗氧化能力，性能更稳定、使用寿命更长，用户即使多次插拔显卡也不会有接触不良等问题。板上采用优质钽电容及贴片电阻，使用绿色 PCB 大版设计，充足的基板面积利于电容器件排列精细工整，使显卡尽量免受密集布线造成的讯号干扰，增加稳定性。该产品市场零售价 626 元。

贝翰德"黑旋风"手柄

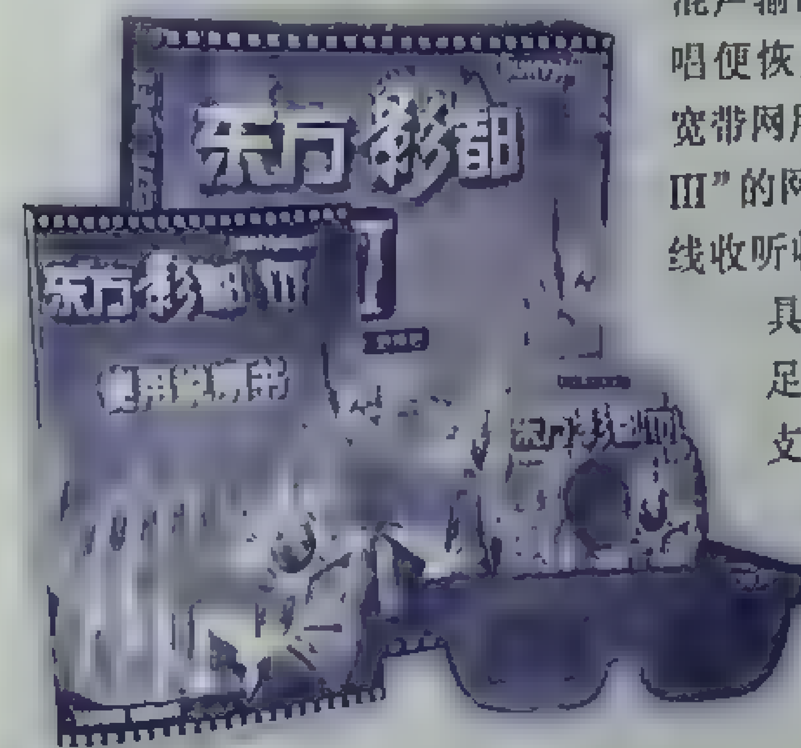
贝翰德手柄在国内玩家中拥有不错的口碑，本月新上市的"黑旋风"特别考虑到国内现状，即玩家声卡品质参差不齐，手柄接口质量不稳定，因此在兼容性方面格外下功夫。即使在劣质声卡上，您也不用特意校准，没有随机颤动。



"黑旋风"可以映射键盘按键 100 个(不能模拟【PrintScreen】)；能正确分辨左右【Shift】、【Alt】、【Ctrl】和大小键盘；支持按键动作延时调整；允许设定组合键位多达 16 位。在基本功能上，"黑旋风"为 8 向键，拥有 10 个按键，适合玩 PS 模拟器。通过设定，它还可以模拟摇杆的"苦力帽"。手柄外壳有特殊处理，质感不错，但整体模具不很豪华，因此价格仍保持大众化色彩：38 元人民币。

实达铭泰《东方影都III》

"影都III"支持杜比逻辑双声道模拟(这是大陆首家获正式授权的)；同屏显示双字幕，位置允许用户自行调整。"影都III"支持 DVD 段落选择画面的同屏显示，一次最多 36 张。在"影都III"播放画面不同位置按鼠标右键，弹出菜单内容不相同，极大丰富了操控便利性。对于卡拉 OK 碟，"影都III"支持将单声道混声输出，这样原人原唱便恢复成了立体声。宽带网用户利用"影都III"的网络点播，可以在线收听收看节目。软件具备换肤功能，满足个性化需求。它支持的媒体格式多达十数种，省去您调用不同播放器的麻烦。"影都III"的遥控版可以使你躺着看电影——当然也可以用来演示 PowerPoint 文档。

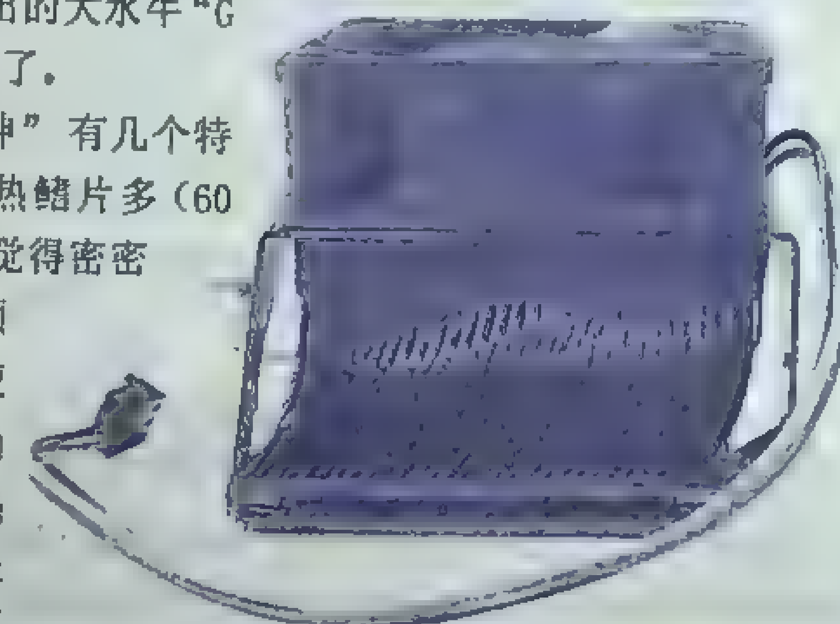


遗憾之处：附送的立体眼镜仍然差强人意，虽然支持杜比逻辑，但无法实现 DVD 的多声道输出。

七喜"G 风神"

过去我们介绍过七喜的两极风，它的散热效果棒极了。本月该公司新推出的大水牛"G 风神"又上市了。

"G 风神"有几个特点：首先散热鳍片多(60 片)，初看便觉得密密麻麻，加上倾斜的设计，使散热面积相当大。另外散热片与吸热层是全铝一次冲压成型，而不是常见的粘合，故导热性能极佳。其次是风扇转速快且静。5500 转/分是个很不错的指标，在这个条件下，关上机箱后没有太大噪音更令人觉得满意。最后是安装方便。"G 风神"底部经过抛光处理，CPU 与散热片有一个光滑平整的接触面。扣具设计比两极风更好，不需要使用"暴力"手段就可以轻松安装。它同时适用于 Socket 370 和 Socket A 架构的 CPU，不管你用 PIII 还是毒龙，"G 风神"都可以为您服务。



大白鲨"飞翼"键盘

我没想到在国内市场，除了罗技还有人会以 180 元的价格卖键盘。但用过大白鲨"飞翼"之后，应该承认它贵得有点道理。



"飞翼"采流线型设计，整体排布紧凑。对于用惯 104 键标准布局的玩家，要稍微花点时间熟悉按键的新位置。按键符合人体工学，键群呈弧面排列，前端一排都采用斜面设计，手指频繁移动时，感觉键间过度相当平滑。"飞翼"背后带有支撑，防止键盘在桌面滑动。"飞翼"有 108 枚按键。多出来的 4 键，两个是自定义多功能键：你可以把常用程序定义其中，到时候一按便可启动。另两个则是上网必备：一键入网，一键收发 E-Mail。键盘更安排指示灯标明按键状态。键帽下有专利弹性滑片，按键触感轻盈富有弹性，无噪声设计适合长时间文字工作。■



网络时代的电脑医生

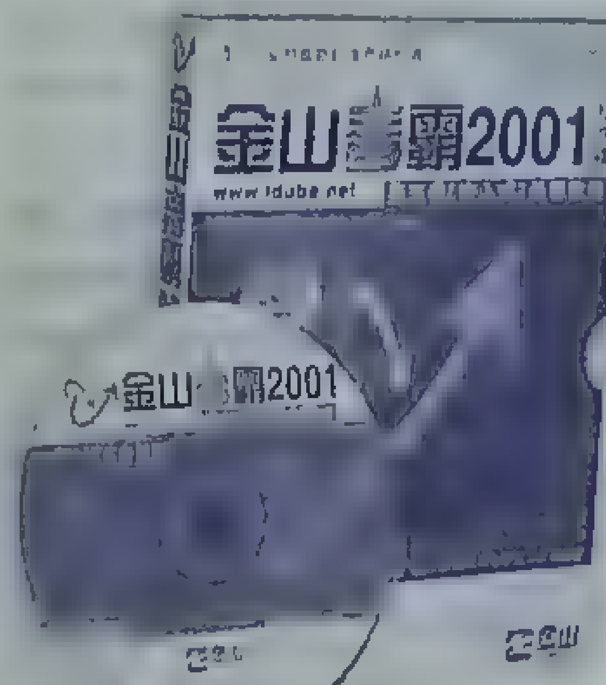
——《金山毒霸2001》嵌入式杀毒写真

文/刘晓　编辑/Chance

《金山毒霸》发布9个月后，金山软件推出了新一代反病毒工具《金山毒霸2001》（以下简称KAV2001）。现在让我们一起领略它的十八般武艺，看网络时代如何"一朝斩群魔"（图-01）。

嵌入式杀毒：上网轻松更安全

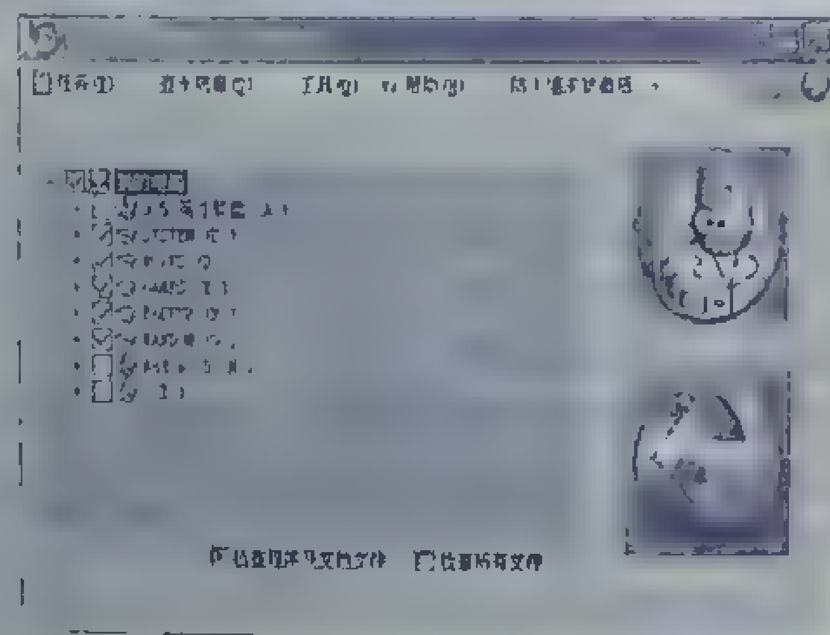
办公与上网是电脑最常见的用途，这不可避免地被病毒制造者利用。Office系列和IE浏览器成为他们对电脑进行侵害的常见通道。7千多种宏病毒严重危害着人们使用Office来提高办公效率，网页中的ActiveX恶意代码也正影响我们通过互联网享受精彩的虚拟世界（图-02）。



（图-01）

KAV2001使用嵌入挂接技术，将杀毒引擎直接融合到Office和IE当中，使应用程序与反病毒软件有机结合为一体，从根本上防御病毒入侵。

在这项技术出现以前，虽然很多用户都安装有防病毒软件。但其中相当一部分人都是在文件遭到破坏以后才杀毒。因此这要求反病毒厂商开发的软件应具有主动监控功能，在病毒未传播（发作）前，就控制其危害。嵌入式杀毒技术于是应运而生。

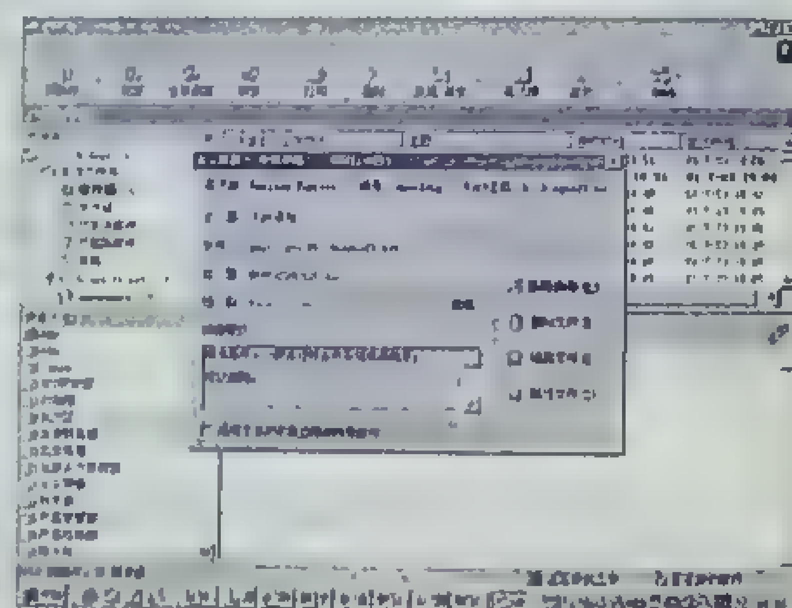

（图-02）

用户使用Office打开文件前，KAV2001被自动调用，并对文件进行扫描。发现感染病毒则弹出提示框，交与用户处理，使文档时刻处于保护之下。同样，IE嵌入挂接也是如此。您使用IE浏览网页前，它自动调入KAV2001的查毒引擎先对网页Active代码进行扫描，以保证用户不受恶意侵害。

和常驻内存的防火墙相比，嵌入挂接只在Office（IE）运行时才启动。用户关闭应用程序时，嵌入的模块又会退还占用的内存，因此系统资源耗用较少。

智能邮件防杀：邮来邮去无虑

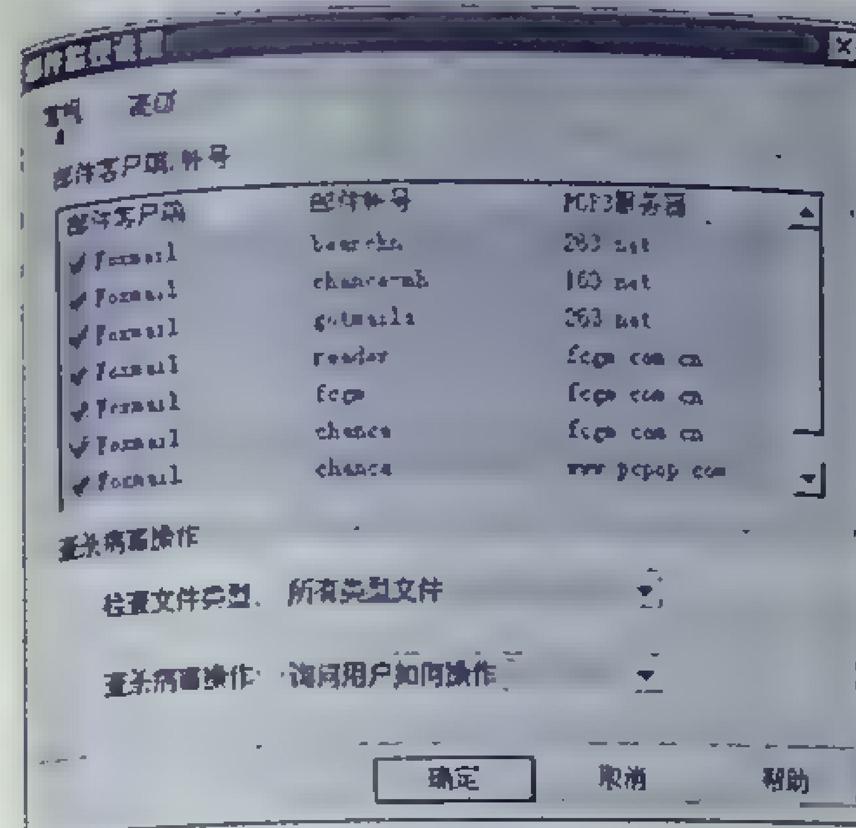
今年陆续发作的"欢乐时光"和"SirCAM"等电邮病毒，不仅令网络拥塞，更泄露个人用户机密，造成极大危害。据ICSA对1999年电脑病毒传播媒介统计显示，电脑病毒87%以上通过邮件传播，E-Mail已成为病毒最大载体。面对严峻情况，KAV2001推出独有的iSMCP（智能邮件防杀）技术，实时拦截电子邮件及附件所含病毒，彻底切断网络时代病毒传播的主要通道（图-03）。


（图-03）

iSMCP是Smart Mail Client Proxy的缩写，"i"表示Internet战略。相比现有邮件监控技术，iSMCP突出特色是智能型技术综合体。它针对邮件接收协议POP3进行全面保护，而不是常见的针对某一特定邮件客户端来做监控和保护。

因此KAV2001率先实现了针对Outlook、Outlook Express、Foxmail、iWPS和Netscape Mail等多种邮件客户端软件的实时监控（图-04）。它还采用自动接管技术对邮件服务器进行保护，无须手动设置。iSMCP采用完善的解码技术，能对邮件各个部分（正文和附件等）分别扫描，发现病毒及时清除，且将清除病毒后的邮件重新编码，添加主题提示和查毒报告以提醒用户。

通过网络监控，iSMCP自动侦测邮件客户端收取信件的状态，可随时手工终止某个正在进行的代理连接，避免了客户端超时。这对邮件多、容量大的用户特别有用，您可以很清楚地看到收取进度，精确到第几封的百分之几。另一特色是，它能很好地处理那些强制打开某一网页的垃圾邮件，避免用户受到打扰。



（图-04）

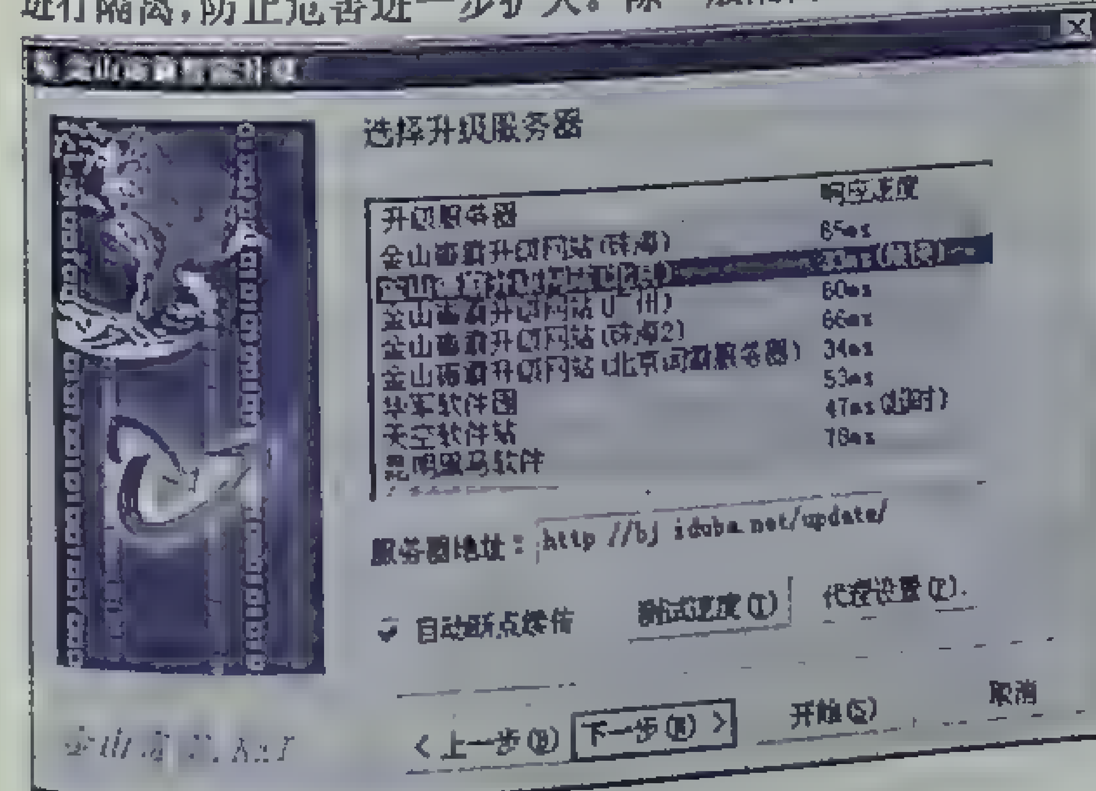
双引擎交叉杀毒：全球同步升级

从第一代产品开始，双杀毒引擎就是KAV系列的特色之一。KAV2001秉承传统，内置金山自主研发和俄罗斯著名杀毒软件Dr.Web的杀毒引擎。

这样的结合，一方面将两套优秀软件的核心融合到一起，同时两支反病毒组获取新样本的途径和范围也得以扩大。金山与俄罗斯国家科学院病毒监测中心联手搭建了遍布全球的病毒监测网络，全天候关注最新流行病毒，真正实现反病毒的全球同步、零时差。

病毒隔离：别具特色

细心的用户知道，前代毒霸推出时没有提供病毒隔离这一功能。KAV2001针对互联网病毒的特征，此次增添了这一功能。有了病毒隔离，就可以对可疑文件或确认染上未知病毒的文件进行隔离，防止危害进一步扩大。除一般隔离之外，KAV2001更可以对目标进行压缩存放，节省用户硬盘空间。通过点击相关按钮，用户还可以把无法查杀的可疑文件通过网络直接发送的金山反病毒技术支持信箱，获得最快的处理。



（图-05）

智能升级：大家风范

KAV2001特别考虑到国内网络环境的特殊性，在反病毒软件升级服务方面，推出增量升级。用户不必总下载完整的病毒代码库，只需复制前次升级后新增加的部分即可（通常只有数十KB而已）。如果确实需要安装完整病毒包，KAV2001更支持断点续传，多么不稳定的网络条件也不必担心了。金山目前在国内已经设立了8个服务器（图-05），升级前您可以先测试，以确定自己所在地点和哪个服务器连接最快。升级过程中，KAV2001会给出详细的进度条。升级完毕又会有完整的升级报告，可以说在用户智能化方面进步相当明显。

对于小型家庭网络或办公环境，KAV2001也提供局域网升级（需要有数据文件存在本地局域网中）。当然KAV2001的定时提醒功能使您不用担心自己因工作繁忙而忘记更新病毒库。■

附录：

手动杀除"广外女生"病毒

继"幸福时光"和"CAM先生"之后，近日另一恶性病毒Trojan.GWGirls10a.192000又称"广外女生"正在肆虐。它是网络监控工具，可以远程自动修改注册表，使用户已安装的《金山毒霸2001》和《天网》等反病毒软件无法启动运行，其破坏性不言而喻。这里为大家介绍如何手动消灭此恶。

该木马病毒进城（程序运行）后，将先在系统SYSTEM目录下生成一名为DIAGCFG.EXE的文件，并使.EXE文件与其关联。如果贸然删掉该文件，将导致系统所有.EXE文件无法打开，木马由此得逞。

首先你需要引导系统回到实模式DOS下，找到DIAGFG.EXE并删除（在Windows下，该木马运行时无法删除）。然后将Windows目录中的注册表编辑器Regedit.exe改名为Regedit.com（因删除了DIAGCFG.EXE，所以Windows环境下任何.exe文件都无法运行）。再来，回到Windows，运行改名后的Regedit.com。在注册表中找到[HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command]，将默认键值改成"%1" %*"。找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices]，删除其中名称为"Diagnostic Configuration"的键值。最后，关闭注册表编辑器，回到Windows，将Regedit.com改回Regedit.exe，从新启动电脑，一切恢复正常。

对于不想手动杀除的用户，您也可以到金山毒霸网站http://www.iduba.net下载新病毒库，里面包含了对该病毒的免疫程序。

MP3 新共享时代：WinMX

The best way to share your media

文/PocketMan　编辑/Chance

WinMX 是近期非常流行的 MP3 搜索软件，用户登录它时先连入统一的服务器，当找到自己喜欢的文件后，开始下载就变成了你和拥有该文件的用户之间点对点传输。WinMX 兼容 OpenNap 和 Napster 的文件共享协议，搜索结果将包括 Napster 用户而不仅是 WinMX 用户。WinMX 支持断点续传，无疑对国内用户是个福音。

WinMX 的网站是 www.winmx.com，目前最新版本 2.6，大约 1.6MB，支持从 Win95 到 WinXP 所有视窗版本。

安装 WinMX 一定要在线，否则没法注册。通过用户许可协议，输入你喜欢的用户名和密码。接下来的窗口，上面设置文件保存路径——放置下载的 MP3；下面是共享文件夹的路径，指向你开放给网友的目录。

接下来要填写个人 Internet 连接速度和接入方式（拨号/局域网），这个选项会出现在下载文件时的列表中，以便其他用户作出选择。

最后两项不太常用，分别是防火墙和配色方案设置。

我们终于可以开始用 WinMX 了。使用并不复杂，如果你以前曾接触过 Napster，那么会很容易上手。

WinMX 的界面很简单：

[Servers]代表连接的服务器，可以随意添加新服务器到列表。

[Shared Files]是当前你共享的文件，可以在这里添加/删除共享目录。

[Chat]是聊天，这里支持 Op Code，很爽哦。

[Search]是最常使用的功能，稍后具体讲解。

[Hot List]好友名单。WinMX 可以做限制，使得只有在 Hot List 中的人可以下载你共享的文件。

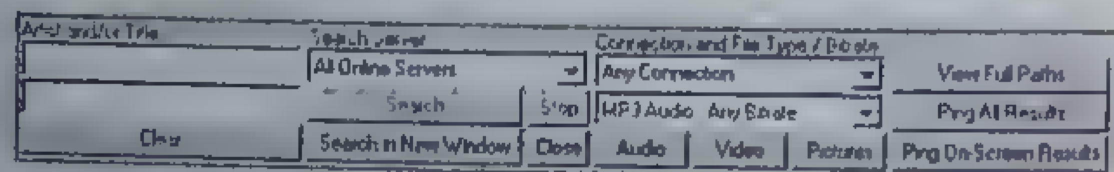
[Transfers]显示当前下载和上载情况，稍后和搜索一起讲。

[Settings]设置项，少量的细节在这里调整。

[Help]是帮助文档。

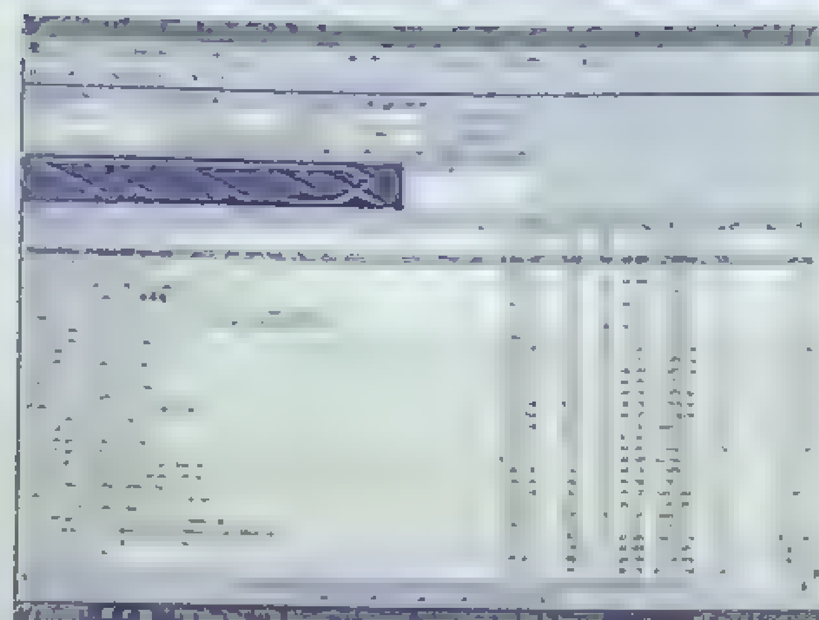
OK，下面重点讲解文件的搜索和传输。

进入搜索栏，[Artist and/or Title]两个框代表艺人姓名，下面表示歌曲或者专辑的名称（图-01）。[Connection and File Type / Bitrate]用于过滤搜索结果，默认是搜索任意连接速度、任意比特率的 MP3 音乐文件。我们可以通过这里的选项来选择其他文件格式并将搜索结果限制得精练一些。



（图-01）

当搜索结果罗列出来了之后（图-2），你可以查看用户连接状态。如果[Status/Server]是绿色，说明当前用户可用连接比较多，成功机会大；如果黄色，这个用户目前只有一个可用连接，一旦这时有其他用户跟你抢线……；如果是红色的[x in queue]，则表明用户连接已满，前面的“x”标明还有这么多人在排队。



（图-02）

确定了自己想要的文件之后，双击；WinMX 自动切换到[Transfer]窗口（图-3）这里分上下两个子窗口，上面显示正下载的文件列表，下面显示别人从你这里下载文件的状态。本例我选择了 4 个不同用户下载歌曲，其中第一个忙，但可以排队；第二个正在下载，将近 9MB，每秒 8KB 多。后面的两个用户都显示“waiting for incoming connection”，也就是意味着需要对方在好友列表中添加你，才能够下载文件。

（图-03）

文件传输中断（双方都有可能掉线），右键点击断开的文件，从菜单中选择[Retry]，WinMX 就会尝试续传，但如果对方下线呢？右键菜单还有一个[Find Similar]，使用这个选项可以从其他用户那里找到近似的文件（我试了几次，效果都不特别好）。

好了，视线下移，看看中间偏左的[Bandwidth]和[Queuing]按钮，前者限定文件传输带宽，第一个是下载，第二个是上传。后者是对传输过程进行详细设定：[Max total download]限制同时传输的文件数量，默认 4，即同时你最多只能下载 4 个文件；[Max downloads per user]，默认 1，即同时只能从同一个用户电脑下载一个文件，其他文件排队，这样避免对方流量过大；[Max total uploads]默认 4，其他用户同时最多也只能从你这里下载 4 个文件；[Max uploads per user]，默认 2，允许同一个用户在同一时间内下载两个文件。

好了，讲这么多，只是把 WinMX 的文件共享和传输用法给大家介绍了一下，其实她还有很多有趣功能等着大家自己慢慢发掘！

nVIDIA 的灵魂

——雷管系列驱动评测报告

文/驱动之家　编辑/Chance

一、前言

随着电脑 3D 图形技术的发展，美国 nVIDIA 公司也逐渐依靠领先的研发进程和高明的市场策略成为显示芯片厂商中的巨头。如今各个品牌、面向不同层次用户的 nVIDIA 显卡不断在市场上涌现，配备的“雷管”驱动更是版本繁多，让用户无所适从。

鉴于此，我们感觉有必要对 nVIDIA 的全线产品和各版驱动程序做一次全面的对比测试，让用户选购产品和安装驱动时不再彷徨迷惑。

二、评测系统说明

我们并不是在对比 GeFORCE2 和 Readon 的速度，也不想评测 Intel 和 AMD 构架孰优孰劣，所以决定采用单一平台进行测试。考虑到 CPU 指令集的通用程度以及内存构架发展趋势，我们最终选择了 AMD 雷鸟 CPU 和 DDR 内存的系统组合。

测试所用到的硬件如下：

CPU：AMD 雷鸟 1.2GHz（133MHz 前端总线）

主板：硕泰克 75DRV（VIA KT266 北桥 +VT8233 南桥）

内存：Micron PC2100DDR 128MB

硬盘：Quantum AS 系列 20.5GB

考虑到多数用户的操作系统是简体中文版 Windows 98 Second Edition 和 Windows 2000 Professional，所以我们的测试也在这两个系统上进行。它们均安装 DirectX 8.0 简体中文版和 VIA 4 In 1 驱动 4.32 正式版。Windows 2000 Professional 系统上还安装了 Service Pack 2 升级程序。

测试软件我们使用《3D Mark 2001》和《3D Mark 2000》来测试显卡 2D 和 DirectX 3D 性能，使用《QUAKE Ⅲ ARENA》（v1.17）来测试显卡在 OpenGL 游戏下的表现。测试软件的设置是这样的：

3D Mark 2001：默认设置，其中

——Detail level 选择 high

——Z-Buffer Depth 选择 24 bit，驱动程序不支持则使用 16bit

——显卡具有硬件 T&L 时打开 D3D Hardware T&L

——分别测试 1024×768@32/16bit 和 800×600@32/16bit 四种模式

3D Mark 2000：默认设置，其中

——Z-Buffer Depth 选择 16bit

——分别测试 1024×768@32/16bit 和 800×600@32/16bit 四种模式

QUAKE Ⅲ ARENA v1.17：测试 Demo001 帧速。几何造型和纹理细节都设为 Medium，纹理质量 16 bit，采用双线性过滤。分别测试 1024×768@32/16bit 和 800×600@32/16bit 四种模式。

这次用来评测的显卡都是具有很强代表性并具有一定市场占有率的家用卡，nVIDIA 为专业用户设计的 Quadro 系列不在此次评测之列。所有显卡核心和显存频率都设定在出厂默认频率，没有经过任何超频处理。以下是参加本次测试的显卡（表-01）：

显示芯片类型	显卡型号	显存容量/类型
RIVA TNT （NV4）	ASUS 华硕 AGP V3400	16MB SGRAM
RIVA TNT2 PRO （NV5）	Leadtek S320 II Pro	16MB SDRAM
GeFORCE 256 （NV10）	GigaByte 技嘉 GT2560	32MB SDRAM
GeFORCE 2 MX400 （NV11）	UNIKA 小妖 G7600	32MB SDRAM
GeFORCE 2 PRO （NV15）	UNIKA 速配 7700	32MB DDR
GeFORCE 3 （NV20）	Triplex 启亨 TRP-GF3000	64MB DDR

（表-01）

本次测试的驱动是我们从近 300 个 nVIDIA 驱动版本中精心挑选出来的，最低 3.52，最高为 14.40（下期将为大家补上截稿时刚推出的 21.81）。挑选原则是选择 nVIDIA 官方发布的公版驱动，在同一版本系列中选择发布较晚，稳定性较强，通过微软 WHQL 认证的驱动。Windows 系统自带驱动不支持多数硬件加速功能，所以不在测试之列。挑选驱动包括 14 款：

3.52 版：1999 年 10 月 19 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%203.52&class=0

3.76 版：2000 年 2 月 9 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%203.76&class=0

3.84 版：2000 年 4 月 16 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%203.84&class=0

5.22 版：2000 年 6 月 1 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%205.22&class=0

6.50 版：2001 年 2 月 6 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%206.50&class=0

7.58 版：2001 年 3 月 20 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%207.58&class=0

7.76 版：2001 年 6 月 27 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%207.76&class=0

11.01 版：2001 年 3 月 28 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%2011.01&class=0

12.00 版：2001 年 5 月 7 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%2012.00&class=0

12.41 版：2001 年 6 月 6 日
http: search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%2012.41&class=0

12.90 版：2001 年 7 月 20 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%2012.90&class=0

14.10 版：2001 年 8 月 6 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%2014.10&class=0

14.20 版：2001 年 7 月 14 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%2014.20&class=0

14.40 版：2001 年 8 月 7 日
http://search.mydrivers.com/scripts/search.dll?item=nvidia%2014.40&class-0

三、评测方法

进行测试时我们每换一片显卡就重新“克隆”回“干净”的操作系统，驱动程序测试从版本号最低开始，逐步升级至最高版本。每个项目的测试进行两遍，取平均分作最终结果。

四、TNT 篇

RIVA TNT 芯片早在 1998 年发布，nVIDIA 靠这款芯片在销售市场上击败了 3dfx 的 Voodoo2。这款芯片首次使用 Twin Texel（双重像素贴图处理）引擎。它可以让 TNT 每时钟周期处理两个像素，有效提高了像素填充率。除性能出色外，RIVA TNT 还有一个显著特点就是图像质量比前代 RIVA 128 有较大改善：除支持 32bit 真彩色和 24 位 Z 轴缓冲外，还支持各向异性过滤和逐点映射贴图。

我们选取华硕 AGP V3400 TNT 显卡。为了使测试具可比性，我们使用 nVIDIA 公版驱动而非华硕自己研发的版本。因 TNT 推出时间较早，不支持很多新技术，所以使用的测试软件是《3D Mark 2000》，而不是 2001 版。驱动程序我们选择 3.84、5.22、6.50、7.76、11.01 几款（此后驱动已明确表示不再为 TNT 做优化，故放弃）。

我们先来看一下 3D Mark 2000 的成绩（表-02）：

TNT 3D Mark 2000 Win2000					
驱动版本 / 显示模式	3.84	5.22	6.50	7.76	11.01
1024X768@32bit	1126	1120	1136	1124	1142
1024X768@16bit	1945	1948	1984	1984	1989
800X600@32bit	1667	1681	1693	1672	1683
800X600@16bit	2701	2704	2756	2751	2752

（表-02-1）

TNT 3D Mark 2000 Win98					
驱动版本 / 显示模式	3.84	5.22	6.50	7.76	11.01
1024X768@32bit	1277	1218	1214	1220	1135
1024X768@16bit	2057	1990	2036	2038	1980
800X600@32bit	1660	1636	1658	1657	1658
800X600@16bit	2829	2756	2811	2810	2739

（表-02-2）

可以看出无论 Windows 2000 还是 98 下，TNT 得分都不高。Win98 下 3.84 版驱动以后，各版驱动对 TNT 显卡的支持有明显下降。高分辨率下，成为了[illegible]。在本次测试中，本来我们也测试了曾被视为经典 TNT 驱动的雷管 2.08，虽然测试过程中性能表现优秀，但经常发生死机现象。本来我们还准备使用 7.58 版，但实际测试时，始终无法运行完《3D Mark 2000》，所以也就不向您推荐了。

再来看看 TNT 在 QUAKE III ARENA 下的表现表（表-03）：

TNT Quake3 Win2000					
驱动版本 / 显示模式	3.84	5.22	6.50	7.76	11.01
1024X768@32bit	16.1	16.1	16.7	16.7	16.8
1024X768@16bit	23.8	23.8	24.4	24.4	24.5
800X600@32bit	23.9	23.9	25.7	25.7	25.9
800X600@16bit	36.8	36.7	37.6	37.6	37.8

（表-03-1）

TNT Quake3 Win98					
驱动版本 / 显示模式	3.84	5.22	6.50	7.76	11.01
1024X768@32bit	15.8	14.7	15.4	15.4	16.7
1024X768@16bit	24.2	22.0	24.0	24.0	24.5
800X600@32bit	24.2	21.7	24.2	24.2	25.9
800X600@16bit	36.8	36.7	37.6	37.6	37.8

（表-03-2）

Quake3 下高版本驱动的成绩倒是比低版强些，但据测试的同事讲，无论用什么版本，Quake3 的测试过程都像在受罪。即使把显示模式设置成 800×600@16bit，速度还是慢得无法忍受。画面色彩也有些不正常。毕竟 TNT 显卡是为 Quake2 优化，Quake3 发布后已经不是属于它的时代了。

总体来说，新版“雷管”虽然向下兼容，但明显对老显卡支持度在降低。Win 98 下，3.84 版驱动对 TNT 支持最好。5.22 版在测试中除 1024×768@32bit 下成绩还说的过去外看来没有选择的必要。Quake3 中 11.01 版驱动得分虽高，但优势不明显。但喜欢玩 OpenGL 游戏的朋友可以考虑用它，毕竟能比 3.84 支持更多的 OpenGL 特效。单纯从速度看，雷管 2.08 仍是最好的选择，不过建议在使用前先测试一下稳定性。

在 Windows 2000 下，推荐使用 11.01 版驱动，因为这款驱动综合性能最好。提醒大家，无论用哪款，玩游戏最好用 16bit 色深，分辨率不要超过 800×600，否则速度奇慢！

五、TNT2 篇

TNT2 于 1999 年上半年推出，印象中，采用该芯片的显卡是占据市场主流地位时间最久的一款产品。直到现在很多品牌电脑的显卡用的还是它。作为 TNT 的升级版本，TNT 2 的像素填充率又大幅提高。在其发布之初进行的对比测试中，它不仅比 TNT 和当时红极一时的 ATI Rage128 快 50~100%，而且把尚未上市的 Voodoo3 系列显卡都远远抛在后面。随后 nVIDIA 把 TNT2 的生产工艺做了改进，生产出频率更高、速度更快的 TNT2 Pro 和 TNT2 Ultra。为了满足低端市场需要，M64 和 Vanta 也应运而生，从此 nVIDIA 的市场细分策略初见雏形。

我们选择丽台 S320Ⅱ Pro 测试。它采公板设计，带 16MB 显存。我们不用丽台的驱动，仍然使用公版：3.52、5.22、7.58、7.76、11.01、12.00、12.41 和 12.90。原来还包括 3.84 和 6.50，但这两款都没能稳定地完成测试。在 Win 98 下 3.52 和 5.22 同样不稳定，所以大家看不到这几款驱动的测试成绩。

各款驱动的成绩如下（表-04）：

TNT2 Pro 3D Mark 2000 Win2000								
驱动版本 / 显示模式	3.52	5.22	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90
1024X768@32bit	1764	1933	2146	2142	2212	2212	2224	2210
1024X768@16bit	2617	3280	3279	3276	3306	3304	3303	3299
800X600@32bit	2275	2918	2917	2914	2919	2919	2901	2910
800X600@16bit	3410	4369	4356	4344	4368	4345	4333	4332

（表-04-1）

TNT2 Pro 3D Mark 2000 Win98						
驱动版本 / 显示模式	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90
1024X768@32bit	2157	2155	2165	2164	2192	2168
1024X768@16bit	3303	3305	3309	3310	3310	3310
800X600@32bit	2833	2834	2842	2847	2846	2843
800X600@16bit	4362	4365	4360	4360	4360	4360

（表-04-2）

从 7.58 版开始，3D Mark 的测试分数都非常接近。Win 2000 下 11.01 综合表现较好，Win 98 下则是 12.41 版突出了。（表-05）

TNT2 Pro Quake3 Win2000								
驱动版本 / 显示模式	3.52	5.22	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90
1024X768@32bit	32.6	32.8	33.1	33.4	33.3	33.3	33.2	33.3
1024X768@16bit	56.9	58.9	58.8	58.8	58.7	58.7	58.0	58.3
800X600@32bit	48.2	49.4	49.3	49.3	49.2	49.2	49.1	49.2
800X600@16bit	82.1	85.6	85.7	85.7	82.2	85.8	85.1	85.5

（表-05-1）

TNT2 Pro Quake3 Win98						
驱动版本 / 显示模式	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90
1024X768@32bit	35.	35	35	35.	35.4	35.2
1024X768@16bit	63.5	63.5	63.6	63.6	63.5	63.5
800X600@32bit	51.7	51.6	51.6	51.6	51.6	51.6
800X600@16bit	91.3	91.1	91.1	91.1	91.1	91.1

（表-05-2）

Quake3 的测试令人满意，1024×768@32bit 色，每秒能突破 30 帧，对于 1999 年初发布的显卡来说确实很不容易。Win 2000 下 5.22 和 7.76 成绩比高版本驱动还好，而 Win98 下仍是 12.41 领先。

六、GeFORCE 256 篇

1999 年 10 月，nVIDIA 遵从自己每 6 个月为周期发布新产品的承诺，推出第 5 代图形加速芯片 GeFORCE 256。G256 的推出不仅一洗竞争对手对 nVIDIA“只要速度不要画质”的指责，还从此引发了新一轮的显卡研发革命。

从 G256 开始 nVIDIA 提出了 GPU 和硬件 T&L 的概念，从此显示芯片开始担任 3D 场景处理的重任。G256 也是第一个拥有 4 像素渲染引擎的显卡，高达 480M 像素/秒的填充率。G256 还支持硬件凹凸贴图等原先仅 Matrox 才拥有的技术，可以说它是速度和画质的完美结合。

遗憾的是 G256 成本太高（芯片及板载 DDR 显存），所以很快就被物美价廉的 GeFORCE2 MX 取代。从 G256 开始，nVIDIA 以同一种芯片为蓝本同时推出面向家庭和专业 3D 市场的两条产品线。G256 的专业版命名为 Quadro，后来玩家在应用中发现通过修改驱动程序或产品 ID 号就能将家用卡变成专业卡。此是题外话，不细谈。

我们测试用的 G256 是技嘉的 GT2560，配备 32MB SDRAM。由于没有 DDR 显存支持，性能有些受影响。Windows 2000 下测试的驱动有 3.76、3.84、7.58、7.76、11.01、12.00、12.41 和 12.90，Windows 98 下有 3.84、5.22、6.50、7.58、7.76、11.01、12.00、12.41 和 12.90 版。

3D Mark 2001 终于登场，看看 G256 的成绩（表-06）。

GeFORCE256 3D Mark 2001 Win2000								
驱动版本 / 显示模式	3.76	3.84	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90
1024X768@32bit	1473	1433	1918	1924	1959	1959	1957	1952
1024X768@16bit	1878	1795	2508	2551	2623	2610	2624	2618
800X600@32bit	1870	1789	2460	2492	2612	2617	2615	2577
800X600@16bit	2127	2089	2934	2423	3161	3138	3174	2941

（表-06-1）

GeFORCE256 3D Mark 2001 Win98									
驱动版本 / 显示模式	3.84	5.22	6.50	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90
1024X768@32bit	1789	1757	1904	1966	1973	1944	1947	1947	1953
1024X768@16bit	2406	2406	2635	2717	2454	2673	2681	2389	2651
800X600@32bit	2357	2359	2560	2651	2466	2631	2636	2418	2631
800X600@16bit	2934	2922	3167	3187	3005	3282	3297	2964	3269

（表-06-2）

可以看到在 3D Mark 2001 的测试中，从 7.58 版开始驱动的性能都不错。Win 2000 下，5.22 和 6.50 没能完成测试，所以大家看不到分数。得分最高的是 11.01，但优势不明显。在 Win 98 下，7.76 和 12.41 版非常令人失望，比其它版本低数百分之多。Win 98 下成绩最好的是 12.00 版。（表-07）

Quake 3 测试中，高分辨率下各款驱动差距不大。但把分辨率设为 800×600 后 7.xx 以下的版本就被甩在了后面。无论 Win 2000 还是 98，11.01 版表现都是最好的。所以，推荐大家使用 G256 的时候选择 11.01 或 12.00。

七、GeFORCE2 MX 篇

几乎和 GeFORCE2 GTS 同步，nVIDIA 发布了 GeFORCE2 MX。据 nVIDIA 的解释，它是 GTS 的简化版，效仿 TNT2 M64 成功的市场策略，用来取代反映不佳的 G256。MX 只能进行双管道材质填充，比 G256 和 GTS 少了一半。虽然管道数目少，但 MX 使用 GTS 的新技术，支持第 2 代硬件 T&L，材质象素填充也比 G256 快。这样 MX 的整体性能丝毫不比 G256 逊色。

按照 nVIDIA 的设计，MX 支持 64bit SDR/DDR SDRAM 或 128bit SDR SDRAM，不支持 128bit DDR SDRAM，这在很大程度上限制它的性能发挥。nVIDIA 的意图非常明显，就是不想让 MX 拥有过于强大的性能，和高端的 GTS 产生冲突。

MX 推出后，市场反应非常好，直到今天都是出货量最大的显卡。于是 nVIDIA 重演 TNT2 的细分市场策略，把 MX 又分成 MX400、MX200 和 MX100、共 3 款。专业应用则推出了 Quadro2 MXR，用高性价比吸引各层次的用户。

评测用 MX 是 UNIKA 的小妖 G7600，采用 MX400 芯片，是该系列性能最高的一款。这块显卡的 BIOS 带硬件监控和超频功能，但我们使用默认频率测试。驱动程序包括：

Win98：5.22、5.60、7.58、7.76、11.01、12.00、12.41、12.90、14.10、14.40

Win2000：5.22、7.58、7.76、11.01、12.00、12.41、12.90、14.10、14.20、14.40

首先是 3D Mark 2001 测试（表-08）。

可以看到，在 3D Mark 2001 中 MX 性能比 G256 有一定程度的提升，我们推测这和前者拥有更高的核心频率有关。测

GeFORCE256 3D Mark 2001 Win2000								
显示模式 \ 驱动版本	3.76	3.84	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90
1024X768@32bit	45.3	47.4	55.5	55.4	55.0	53.7	54.9	54.6
1024X768@16bit	79.9	86.5	92.6	92.5	96.8	96.8	96.8	96.8
800X600@32bit	72.3	77.7	90.1	90.1	88.9	88.9	[illegible]	[illegible]
800X600@16bit	113.1	133.4	141.4	141.4	145.3	139.4	145.8	141.5

(表-07-1)

GeFORCE256 Quake3 Win98									
显示模式 \ 驱动版本	3.84	5.22	6.50	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90
1024X768@32bit	53.3	53.1	52.6	63.2	60.5	62.7	62.7	60.2	63.0
1024X768@16bit	96.5	98.2	90.2	103.5	97.9	109.0	108.9	102.8	105.2
800X600@32bit	85.8	87.1	85.6	102.3	98.7	100.9	100.9	97.1	101.0
800X600@16bit	130.0	141.0	136.9	145.2	141.2	149.2	145.8	144.8	147.6

(表-07-2)

GeFORCE2 MX400 3D Mark 2001 Win2000										
显示模式 \ 驱动版本	5.22	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.20	14.40
1024X768@32bit	1705	2322	2279	2404	2404	2406	2490	2463	2461	2458
1024X768@16bit	2206	2862	2893	3110	3094	3104	3212	3142	3159	3147
800X600@32bit	2226	2987	2978	3232	3199	3228	3347	3257	3270	3260
800X600@16bit	2562	3364	3329	3745	3729	3767	3918	3735	3696	3736

(表-08-1)

GeFORCE2 MX400 3D Mark 2001 Win98										
显示模式 \ 驱动版本	5.22	6.50	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.40
1024X768@32bit	2025	2216	2357	2351	2370	2372	2370	2467	2405	2391
1024X768@16bit	2765	2933	3073	3074	3157	3154	3152	3308	3169	3175
800X600@32bit	2799	3004	3127	3163	3257	3260	3262	3418	3285	3289
800X600@16bit	3428	3533	3562	3549	3881	3893	3656	4057	3911	3918

(表-08-2)

GeFORCE2 MX400 Quake3 Win2000										
显示模式 \ 驱动版本	5.22	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.20	14.40
1024X768@32bit	47.1	63.5	63.4	63.5	63.4	63.5	63.5	63.5	63.4	63.4
1024X768@16bit	83.2	82.4	82.3	82.7	93.1	93.1	93.1	93.1	92.4	93.1
800X600@32bit	76.6	85.6	85.6	85.6	102.3	89.7	102.5	101.0	100.1	101.0
800X600@16bit	126.1	136.8	137.1	126.2	136.5	133.1	116.2	135.5	134.1	136.0

(表-09-1)

GeFORCE2 MX400 Quake3 Win98										
显示模式 \ 驱动版本	5.22	6.50	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.40
1024X768@32bit	43.6	50.2	58.7	47.6	59.6	59.6	58.7	59.6	59.7	60.9
1024X768@16bit	80.2	79.1	83.4	72.2	89.5	89.5	83.9	89.7	89.6	91.5
800X600@32bit	71.5	80.9	93.7	95.3	95.3	95.5	93.7	95.4	95.3	95.0
800X600@16bit	121.6	120.6	126.4	133.6	134.2	134.1	127.3	134.5	134.4	134.2

(表-09-2)

GeFORCE2 Pro 3D Mark 2001 Win2000									
显示模式 \ 驱动版本	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.20	14.40
1024X768@32bit	3273	3263	3474	3471	3467	3587	3477	3485	3481
1024X768@16bit	3594	3572	3970	3978	3999	4121	3934	3955	3953
800X600@32bit	3552	3558	3997	4023	4004	4137	3955	3970	3969
800X600@16bit	3930	3675	4351	4310	4286	4411	4202	4214	4198

(表-10-1)

GeFORCE2 Pro 3D Mark 2001 Win98										
显示模式 \ 驱动版本	5.22	6.50	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.40
1024X768@32bit	3168	3339	3420	3397	3517	3516	3510	3669	3514	3526
1024X768@16bit	3706	3843	3862	3839	4131	4159	4149	4322	4168	4153
800X600@32bit	3715	3891	3787	3832	4140	4170	4155	4327	4164	4176
800X600@16bit	3982	4174	3930	3864	4497	4527	4508	4675	4550	4553

(表-10-2)

试中5.22、6.50、7.58版驱动把MX400[illegible]为NV11(该卡原[illegible])。从得分可以看到,12.90表现[illegible]。(表-09)

这[illegible]测试可以说是比较[illegible]心的,从早期[illegible]驱动到最[illegible]的14.10,[illegible]测试过程[illegible]。[illegible]对MX400性能的提高也比较均衡。从测试结果可以看到,12.00以下的[illegible],看来大家可以放弃了。在3D Mark 2001中表现不错的12.90版驱动在Quake 3 800x600@16bit时发挥得不好,不过只用1024x768象素分辨率的朋友还可以选择它。14.40性能很好,虽然在其它显卡测试时偶尔出现不稳定,但MX400用这款驱动很不错的,值得使用。

八、GeFORCE2 GTS 篇

2000年5月,虽然nVIDIA最主要的竞争对手3dfx的Voodoo5仍然不见踪影,但nVIDIA还是按照6个月的开发周期向市场投放了代号NV15的GeFORCE2 GTS。以GTS来命名这款芯片是因为它具有4条双纹理填充流水线,像素填充率超过了1Giga Texels/Sec,这在以前是不可想象的。正是由于GTS拥有巨大的像素填充率,nVIDIA才开始把具有FSAA(全屏反锯齿)功能的5.22版驱动程序发放测试。GTS配备新一代架构的T&L引擎,每秒处理2千5百万个多边形或830万个独立三角形,这些惊人的数据展现了nVIDIA强大的研发能力。该芯片支持128bit的DDR显存,并根据配备显存和频率的不同分为GTS、PRO和Ultra三种版本。

测试用的是UNIKA速配7700,采用PRO芯片,配置32MB DDR显存。该款显卡的市场销量相当大,具有一定的代表性。

Win2000平台我们选取7.58、7.76、11.01、12.00、12.41、12.90、14.10、14.20和14.40版驱动测试,Win98平台测试5.22、6.50、7.58、7.76、11.01、12.00、12.41、12.90、14.10和14.40。

3D Mark 2001测试的成绩如下:(表-10)

和MX测试相似,12.90版的成绩非常突出,在大部分环境中都比其它驱动高出100分以上,可以看出12.90在D3D加速方面的确非常优秀。所以如果你不特别在意OpenGL游戏表现,12.90驱动应该是正确的选择了。(表-11)

Quake 3的测试很有意思,Win2000下是14.xx驱动的天下,14.10和14.40版都表现出色,各个分辨率均领先其它驱动10帧以上。14.40版性能更好一点。可是一回到Win98就是另一回事了,7.58成绩惊人的高,把其它版本驱动远远甩在后面。不过这款显卡还是在Windows 2000中才能更快的运行Quake 3,我们建议使用GTS的游戏玩家,条件允许的情况下选用Win2000作操作系统。

九、GeFORCE3 篇

2001年2月26日,nVIDIA在GeFORCE2仍处于业内领先地位的时候又向前迈了一步,推出划时代的产品GeFORCE3(工业代号NV20)芯片。GF3芯片的晶体管数目达到令人吃惊的5千7百万,如此多的数目除了让它拥有巨大的像素填充率之外,还能完全依靠硬件执行很多动作:硬件支持DirectX 8和OpenGL 1.2、硬件支持HSR(隐面消除)、硬件支持Vertex Shaders和Pixel Shaders等,这些特性可以有效加快3D处理速度、节省宝贵的显存带宽。从技术角度来看,GF的性能是史无前例的。

评测使用的是启亨TRP-GF3000显卡,采用公板设计,带64MB DDR显存,有15针D型和DVI两种显示器接口,并安装一颗Conexant视频编码芯片,可提供S端子视频输出。在评测显卡中,它是唯一跑完3D Mark 2001全部测试项目的,让我们来看看它的得分:(表-12)

GeFORCE2 Pro Quake3 Win2000									
显示模式 \ 驱动版本	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.20	14.40
1024X768@32bit	116.1	115.9	116.1	116.0	116.0	115.9	130.9	114.9	130.9
1024X768@16bit	144.5	144.2	146.0	148.9	148.6	148.5	163.4	146.5	163.8
800X600@32bit	147.4	147.1	145.7	147.5	123.6	123.6	163.9	148.3	164.5
800X600@16bit	165.2	164.4	161.9	129.6	128.8	129.1	171.3	157.2	172.1

(表-11-1)

GeFORCE2 Pro Quake3 Win98										
显示模式 \ 驱动版本	5.22	6.50	7.58	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.40
1024X768@32bit	91.7	96.5	112.0	112.1	112.6	112.6	112.6	112.6	112.6	112.4
1024X768@16bit	139.3	139.7	149.4	142.4	144.5	144.0	143.9	144.0	144.1	143.9
800X600@32bit	133.6	141.1	153.4	145.2	145.6	145.2	145.0	145.2	145.2	144.9
800X600@16bit	152.8	156.5	167.1	153.6	154.5	153.5	153.8	154.0	154.3	151.5

(表-11-2)

GeFORCE3 3D Mark 2001 Win2000								
显示模式 \ 驱动版本	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.20	14.40
1024X768@32bit	3622	5370	5346	5304	5636	5341	5340	5346
1024X768@16bit	3746	5504	5474	5486	5804	5479	5487	5476
800X600@32bit	3782	5814	5768	5755	6103	5748	5755	5738
800X600@16bit	4016	5859	5845	5832	6156	5902	5809	5818

(表-12-1)

GeFORCE3 3D Mark 2001 Win98							
显示模式 \ 驱动版本	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.40
1024X768@32bit	3799	5390	5405	5399	5692	5475	5484
1024X768@16bit	4026	5580	5653	5631	5960	5729	5757
800X600@32bit	4037	5902	5962	5935	6307	6085	6079
800X600@16bit	4011	6008	6056	6038	6372	6203	6206

(表-12-2)

GeFORCE3 Quake3 Win2000								
显示模式 \ 驱动版本	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.20	14.40
1024X768@32bit	139.7	143.7	145.9	147.3	148.0	147.5	146.2	147.0
1024X768@16bit	151.7	147.6	147.1	148.9	149.7	148.2	147.4	148.2
800X600@32bit	161.8	157.6	152.3	154.6	154.6	155.3	153.7	154.5
800X600@16bit	166.4	158.3	122.5	127.3	127.0	155.5	154.0	154.6

(表-13-1)

GeFORCE3 Quake3 Win98							
显示模式 \ 驱动版本	7.76	11.01	12.00	12.41	12.90	14.10	14.40
1024X768@32bit	134.7	143.5	142.7	142.6	142.7	142.6	143.8
1024X768@16bit	146.7	145.5	143.8	144.2	145.4	144.2	144.8
800X600@32bit	152.5	151.2	149.0	149.7	151.5	150.2	151.0
800X600@16bit	145.6	151.5	149.8	150.4	151.1	160.0	150.9

(表-13-2)

在1024x768象素的分辨率下,GF3得分一直稳定在5千分以上,受色深影响比较小。在3D Mark测试中,12.90版表现突出。在Win 2000下一直领先其他驱动3百分左右。在Win98平台下12.90虽然不似Win2000下领先那么多,但优势还是不容忽视。(表-13)

在Quake 3的测试中,GF3的速度让我们感到无比振奋。任何分辨率和色深下,都可以轻松达到140帧以上,但雷鸟1.2GHz的CPU限制了GF3进一步发挥性能。测试中各款驱动分数相差不大,总体还是12.90和14.40领先。7.76虽然有不错成绩,但得分似乎不太稳定,这里不推荐了。14.40测试时有过几次死机,稳定性不如通过WHQL认证的12.90版。

可以看到,Win98平台上相同版本驱动的成绩居然不如Win2000,这是我们开始没有想到的。普遍认为Win2000视频加速方面的支持不如Win 98成熟,各厂商的显卡都是在Win 98下才更能发挥性能,可这情况在GF3身上却完全反了过来。

根据测试结果,强烈推荐大家为GF3选用12.90版驱动。务请注意,GF3需要一个强大的系统来支持它发挥效能。我们建议CPU至少要GHz以上,显示器最低17寸,总不能用它在800x600象素的分辨率下玩游戏吧!最后要说明,给GF3显卡一个强力散热的环境是必不可少的。测试时,我们深切感受到雷鸟1.2GHz和GF3"交相辉映"散发出的滚滚热浪!

十、评测后记

艰苦而繁琐的评测暂时告一段落。我们欣喜的看到nVIDIA两年多来取得的巨大进展,也感受到显卡驱动改进而带来的巨大效益。可以说一款好驱动能使一款显卡脱胎换骨。

以下是我们在评测过程中注意到的几个问题:

1、操作系统对性能的影响:

由于不同操作系统的核心和运行方式有很大差异,所以系统不同对显卡性能发挥有很大影响。传统看法是Windows 98这个较成熟的平台更利于发挥,但我们发现nVIDIA有些版本的驱动在2000下出现了更好的成绩。作为一种趋势,这表明Win9x将会在今后的发展中逐渐被取代。

目前除nVIDIA之外,我们还没有看到其他厂商可以做到这一点,希望他牌厂商继续努力。

2、关于Windows 2000补丁:

在Win2000的测试中发现,微软推出的Service Pack 2补丁对测试结果的影响非常重要。安装SP2后的成绩比没有装任何补丁大约可提高30%!对于VIA芯片组,安装补丁更显著提高驱动稳定性。所以,推荐所有使用Windows 2000的朋友都要安装Service Pack 2。

3、16bit与32bit色深.

由于显卡填充能力的限制,在进行32 bit色渲染时,显卡性能会有大幅度下降。由于这次测试采用了最新最快的显卡,所以我们期待在这一点会有所突破。测试结果表明,GF3确实突破了色深限制,16和32bit下的结果没有太大差距。但包括GF2 PRO在内的其它显卡,32bit时成绩都有较大下降。由于玩游戏16和32bit画面的实时区别并不十分显著,所以建议使用GF2 GTS以下的显卡时使用16bit色深。

4、FSAA全屏反矩齿

普通测试程序后,我们就nVIDIA显卡的FSAA功能进行了简单测试。GF3显卡打开FSAA后的成绩和根据FSAA原理计算出的理论值非常接近,即2xFSAA性能下降40~60%,打开4xFSAA后只剩下原来的20~30%。看来即使最新芯片,像素填充率也远没有达到"富裕"的程度,对画质比较挑剔且拥有GF3的朋友可以打开2xFSAA试看。

5、不同驱动程序的画质区别:

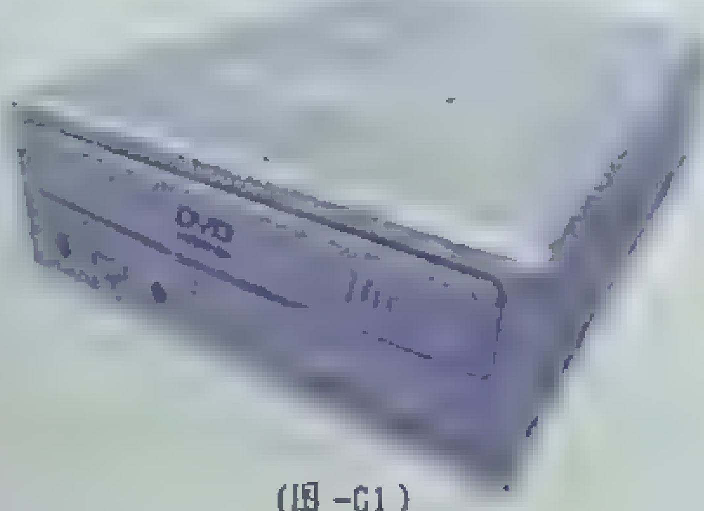
从测试结果看,不同版本驱动在画面表现上基本没有差别。虽然新版驱动和GF3支持更多特效,但在测试中只表现为可以运行那些仅为GF3编写的DEMO上。通用游戏(如Quake 3)并不能体现驱动对画面品质的影响。因此大家可以只参照性能来挑选驱动程序。

由于时间关系,nVIDIA最新推出的21.81版驱动,本次没能和其他驱动一起测试,我们将在下期为您补上,看看这款"传说中可提升50%效能"的驱动表现到底如何。■ 作者主页:http://www.mydrivers.com/

本月资讯速递

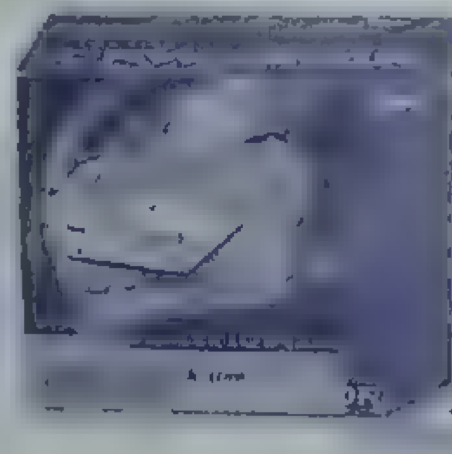
【光储产品】

昂达新款 16 速 DVD 驱动器近日上市（图 -G1）。它采用全钢机芯，等效 40 倍速 CD-ROM 驱动器，韧体可刷新，并具有自检功能。昂达 16 速 DVD 为不锁区码的驱动器，读各区域碟片都运转自如。它提供无电紧急自动退盘系统，特别具备低噪低震设计。产品售后一年包换。昂达为进一步保障消费者权益，为 DVD 用户提供高达 100 万美金的意外人身保险，您不必担心因碟片爆裂造成意外损失。该产品售价 666 元。

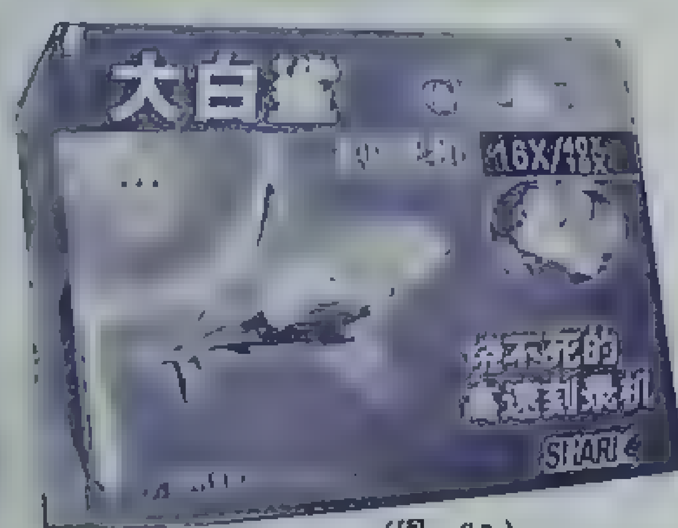


（图 -G1）

华硕推出内建 Just Link 技术的 12 速刻录机 CRW-1210R（图 -G2）。它以 12 速刻写 CD-R，10 速复写 CD-RW，32 速读取 CD-ROM。您现在购买该款刻录机同时附送 10 张刻录盘，其中更有难得一见的支持 10 倍速写入的 CD-RW。华硕捆绑《Nero 5.0》软件供用户使用，配合 Just Link 技术可以有效减少刻录失败的几率。


（图 -G2）

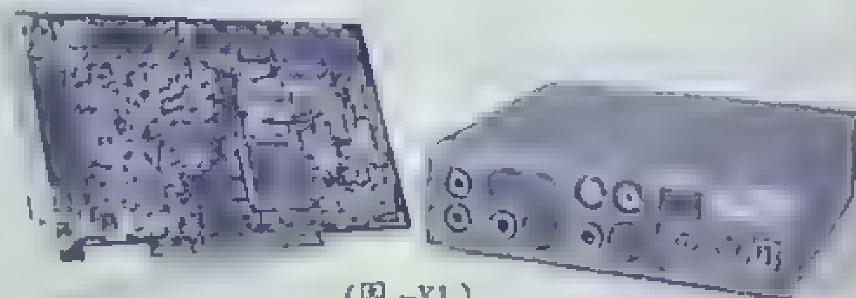
中科集团大白鲨 16 速刻录机也在本月上市（图 -G3）。它拥有 16 速写入，10 速复写和 40 速读取能力，配备 2MB 缓冲及 Just Link 防欠载技术，保证不发生“刻飞盘”现象。此款 CD-RW 经测试可连续烧录 36 小时以上。另外它具有很强的兼容性，支持各类格式烧录，包括 Sony 的 PS 游戏光盘。



（图 -G3）

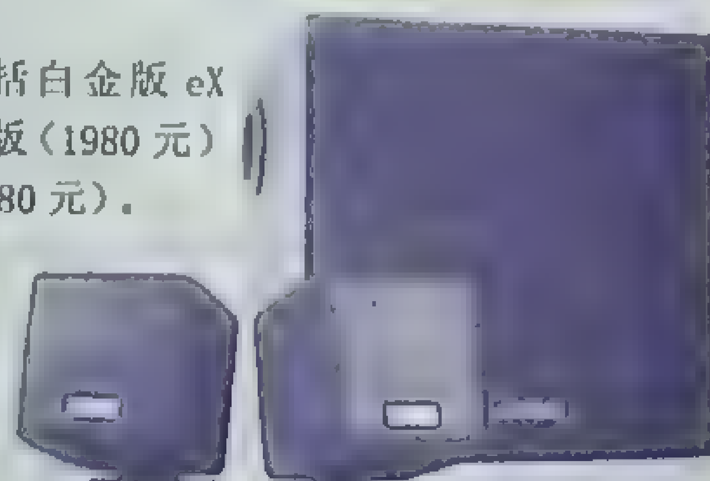
音频设备

创新科技在京正式发布 Sound Blaster Audigy 声卡系列，并于近期全球热卖（图 -Y1）。SB Audigy 系列经过全新设计的超高解析度（Audigy ADVANCED HD）音频架构为 PC 音频树立新的里程碑。新系列声卡凭借强大的 Audigy 芯片提供媲美专业系统的清晰度，极为真实的音频回放已超越多数高端家庭音响。Audigy 的处理能力是 SB Live! 的 4 倍，对电脑玩家而言，这将把他们的 PC 升级为顶级数码娱乐平台。


（图 -Y1）

Audigy 系列包括白金版 eX（RMB2480 元）、白金版（1980 元）和数码娱乐豪华版（980 元）。

除声卡外，创新近日也在国内市场新推出“雷暴 SW320”2.1 音箱（图 -Y2）。本款音箱继承创新系列一贯明亮通透的高音，同时采用新设计的木质低音炮，使低音更出众震撼。SW320 频响范围宽阔、细节再现精确，低音控制器可以让您按照喜好，随心所欲地控制低音大小。


（图 -Y1）

主机板

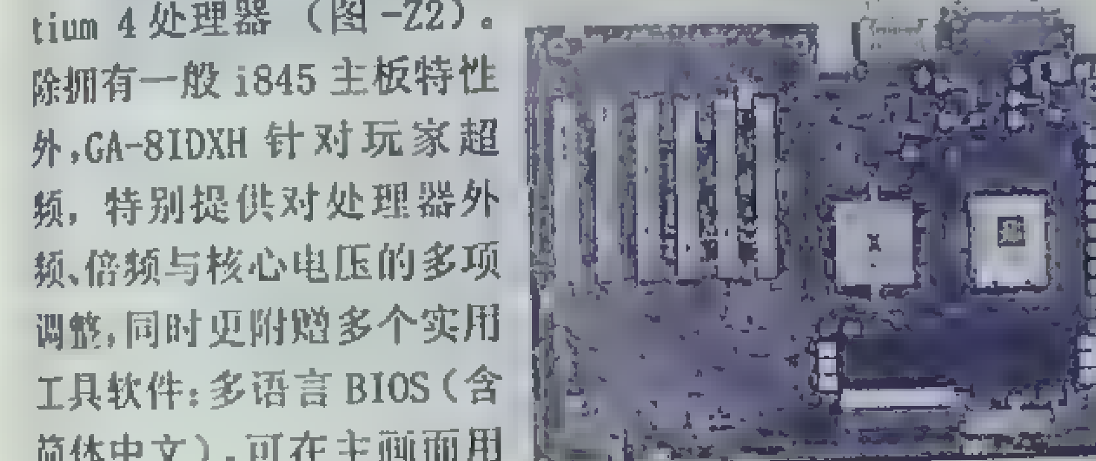
一线大厂微星正式发表基于 Intel 845 芯片组的 845 Pro 和 845 Pro2 主板（图 -Z1），以应对新版 P4 的大量上市。这两款产品，其中 845 Pro 支持 Socket 423 的 P4，845 Pro2 则支持新版 Socket 478 的 P4 处理器。

目前 P4 虽有两种封装，但其核心一样，同频性能也相同，因此技术上这两种接口的主板做 845 解决方案都可行。虽然 Intel 生产了不少新版 478 针的 P4，但已基本被国际 OEM 大厂锁定，短期内无法流入国内渠道。因此 423 针的 P4 还将继续热卖相当时间。微星因应市场而动，为两种不同接口 P4 同时设计平台，满足用户多种需求。

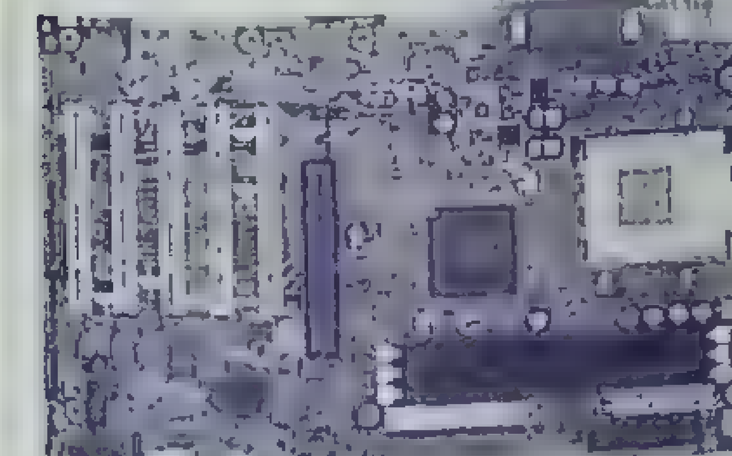

（图 -Z1）

昂达机构本月也发布并上市了 i845/ICH2 芯片组架构的新主板 ID845。它采用金黄色 PCB 板，支持 ATX P4 电源，并专门提供 CPU 电压跳线，以利用户超频。主板还集成改良式 AC'97 接口，在 BIOS 中提供键盘开机、STR、硬件监视、Wake on Events 唤醒和温控报警等功能。板上预留创新 5880 芯片位，后续版本可添装创新 5880 四声道硬声卡。ID845 零售价 999 元。

技嘉科技发表 Titan 系列主板 GA-+8IDXH 以支持新 Pentium 4 处理器（图 -Z2）。除拥有一般 i845 主板特性外，GA-8IDXH 针对玩家超频，特别提供对处理器外频、倍频与核心电压的多项调整，同时更附赠多个实用工具软件：多语言 BIOS（含简体中文），可在主画面用【Shift】+【F3】切换；“Q-Flash”抛弃传统 BIOS 升级的烦琐步骤；直接在 BIOS 设定画面下，依照指示便能更新；“开机乐”允许玩家自行设定开机画面，让等待再也不是一件苦事。除这几款小工具外，GA-8IDXH 还内建创新 CT5880 四声道硬件音效芯片和 LAN 芯片，方便用户体验高水准多媒体和宽频网络的快感。产品附赠一条 USB 排线。

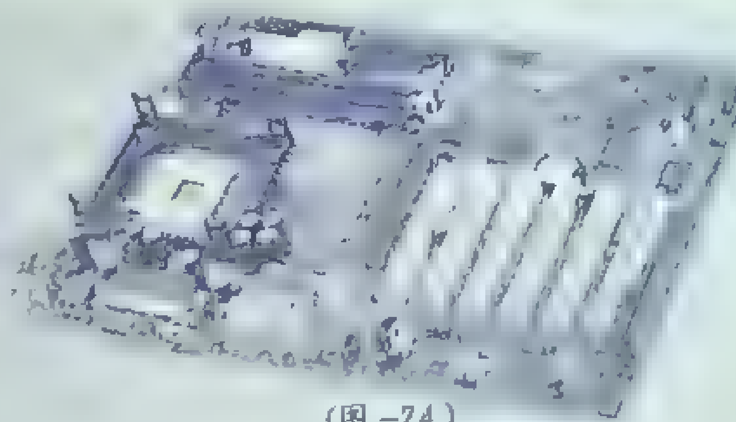

（图 -Z2）

价格合理且效能优异的主板始终是市场期盼的产品，技嘉 GA-7SDX 正是这样的产品（图 -Z3）。它采用 SiS 733 单芯片，优良效能早获各媒体肯定推荐。GA-7SDX 支持最新 AMD Athlon CPU；提供 3 支 SDRAM 插槽，最多到 1.5GB；提供 AGP 4×插槽，可外接高阶显卡；提供 UDMA-100 接口和 5 支 PCI 插槽，供给玩家更多扩充性。想以较少花费组装高效能电脑，GA-7SDX 值得考虑。


（图 -Z3）

主板第一品牌华硕 9 月推出采用 845 芯片组的全系列 P4 主板。其中 P4B 将成为主打款型（图 -Z4）。

P4B 具备语音报警系统，开机自检可透过置扬声器对故障提供语音报警，清晰解释故障所在。除 ATX 12V 电源接口，P4B 还板载 ASUS EZ Plug 接口，用户仅用普通 ATX 电源就可给 P4 提供足够电力，不必再购买新电源。ASUS MyLogo 软件允许用户选择 / 编辑开机画面（可主板光盘图库中选择）。P4B 内附 S/PDIF 光纤输出子卡，与外部家庭影院的声音系统相连接，即可实现 AC-3 和 5.1 声道 3D 数字音频。子卡支持光纤和同轴输出两种界面。P4B 支持 3 种外存储介质读写装置：SC（Smart Card）、SD（Secure Digital）和 MS（Memory Stick）。


（图 -Z4）

P4B 超频全面：BIOS 内建优化性能的 Turbo 模式；CPU 倍频可调 8.0×~24.0×；前端总线 / 内存 /PCI 速度比率可调；线性外频支持以 1MHz 为单位步进微调；免跳线功能；核心 /IO 电压可调。

系列产品中，P4B 是标准 845 主板；P4B-E 提供 RAID 和 6 声道硬音效芯片；P4B-M 采用 Micro-ATX 板型，提供板载 10/100M 网卡和 6 声道硬声卡。

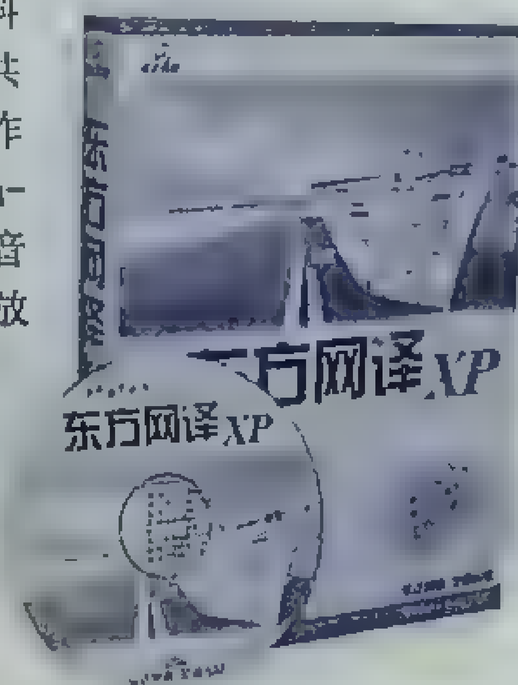
通用软件

北京华彩软件近日推出《DPU 即时恢复文件》，该产品针对文件提供恢复、备份、压缩及加密功能，让您在系统意外崩溃后迅速还原宝贵资料。

《DPU 即时恢复文件》作用类似 Office XP 提供的文件实时还原，不过格式则扩大到所有文档类型，并实时压缩至原文件 65%的大小来存储以节省硬盘空间。用户可以自行决定软件恢复的还原点，而所有还原点都集中在一个文件里，其它程序无法读取，您更可设定密码加强保密性。还原点建立较多时，DPU 支持智能型标题及批注功能，帮助用户记忆。DPU 建议售价 49 元，各大软件专卖店均可购买。

以 PowerDVD 闻名的讯连科技近日成为微软合作伙伴，将共同为 Windows XP 提供 MP3 制作及 DVD 播放扩充套件，未来 Windows Media Player 可直接将音乐 CD 转换为 MP3 及支持播放 DVD 影片。

讯连专为 Windows XP 设计 Power Pack 包含 MP3、DVD 及 Combo Power Pack 三款产品，MP3 Power Pack 为音乐压缩 / 录制外挂模块，DVD Power Pack 允许



（图 -R1）

玩家通过 Media Player 直接播放 DVD 影片；而 Combo Power Pack 则同时提供以上两种外挂程序，其中 DVD 模块采用讯连科技著名的 PowerDVD 技术。以上产品现阶段尚未定出具体价格。

北京实达铭泰公司 9 月推出新一代网络翻译软件《东方网译 XP》，并于近期全面上市（图-R1）。《东方网译 XP》洋重网络应用需要，通过人性化工具条设计，使译后的网页格式更加美观。用户只要点击“中”字，英、日、韩、港台网站瞬间即变为简体中文站。产品附赠网页浏览器，提供同窗口多页面管理和精品站推荐等功能。英文网址分类大全及网站专用汉化包，使您的浏览更明确，页面翻译更准确！《东方网译 XP》市场零售价 39 元。

显 示 器

盟创科技推出 @Runner 系列 LCD 液晶显示器，其中 15 英寸 @Runner 575 以 2999 元上市，在国内率先突破 3 千元价格线（图-X1）。

@Runner 575 实际显示面积相当于 17 英寸 CRT 显示器，其他指标：0.297mm 点距、可视角度 120/90 度（水平/垂直）、最佳分辨率 1024×768 象素、响应时间 40ms、耗电量 30w。继 @Runner 575 之后，盟创还将陆续推出 @Runner 590。它的屏幕可旋转 90 度，方便用户浏览纵向较长的网页或表格。而另一款 @Runner 775（17 英寸 LCD）则可接收电视讯号。


（图-X1）

盟创 @Runner 系列实行 3 月包换、1 年保修，并郑重声明：用户购买后发现产品与盟创宣传规格不符，经有关部门和盟创确认无误，将无条件退货，并给与双倍赔偿。

电　源

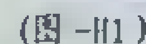
七喜电脑推出大水牛系列电源最新款——大水牛 H300S 电源（图-D1）。它延续大水牛系列独特的外壳设计，采用六角孔的天窗和特殊蜂窝网式散热设计，为散热提供更大的空间。配合内部大功率风扇，增加机箱内空气流量，使机箱内部散热更快。


（图-D1）

大水牛 H300S ATX 电源外型尺寸与标准 ATX 2.03 电源相同，输出功率 250W，具备防雷击、过压保护、过载保护和短路保护等功能。它专为 K7 和 PIII 等高档配置电脑设计，通过多项技术认证，是目前市场上难得精品电源。在满足电脑发烧友及游戏爱好者对系统稳定要求的同时，H300S ATX 市场价格仅为 145 元，展现上乘的性价比。七喜更同时提供了一年保换的质量承诺。

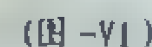
芯片组

台湾矽统科技本月正式宣布：其基于 Intel P4 处理器的芯片组 SiS645 面市并量产（图-H1）。该芯片组是矽统首次采用分离式设计的产品。最值得提到的是北桥 SiS645：因支持 DDR333 内存标准而受到瞩目。它可支持 3 条 DDR333/266 或 PC133 内存，最高容量达 3GB。它还支持 400MHz 前端总线和 AGP4×（AGP v2.0 兼容）。其南桥 SiS961 则集成强大的多媒体功能，支持最多 6 个主 PCI 插槽及 UDMA-100 双 IDE 通道。工作于 266MHz 频率的 16 位数据总线，可在北桥与南桥之间提供高达 533MB/s 的数据带宽，消除了传统上数据传输的瓶颈。

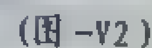

（图-H1）

显示卡

双敏（UNIKA）公司的速配 6000 PLUS 自推出以来，由于采用名厂 64MB 4.5ns 的 SDRAM 显存颗粒，深受广大玩家喜爱（图-V1）。为更方便的与速配 6000 区别，所以将速配 6000 PLUS 改名为速配 6600，原有速配 6000 名称不变，请大家购买的时候注意。


（图-V1）

配合更名活动，速配系列另特别换装全新显卡散热片（图-V2）。新散热片采流线造型，宽大足以覆盖显存，使用弹性夹子固定，背面涂敷硅脂，可以增大密合与显卡核心接触面积，达到更好的导热效果。散热片上方蚀刻“UNIKA 速配”字样，杜绝仿冒品出现。■


（图-V2）

文明的故事

文 [illegible]hew　编辑　石子

长城的故事

郭宏举登上了城墙，灰沉沉的风直扑过来，把他搧了个趔趄。他靠住墙边的青色砖块，直直向西北方望去。先看到一片树林，再是金字塔土黄色的棱角。远一点是空中花园，那些漂亮花儿好像正在金字塔尖上开着。再远一点，就是市区了。郭宏举没法在那片鸡窝般的房子里找到自己那间，就眨了眨眼睛，眼角就是那一群山，浪花似的，冻在了天边。郭宏举觉得眼睛疼，就埋下头，往城墙的角落里一窝。听着风呼呼的从垛口窜过去，不由得笑了。这是他的城墙，只有在这里，他才觉得安心。

这里是北京，中国的首都，拥有 80 万人口，在城市排名中位列第一。金字塔、空中花园，这些举世闻名的奇迹都坐落在这座城市里。而眼下，这座城市正在建设它的第三个奇迹——长城。

郭宏举敲敲身后的青色砖石，呵呵的笑着。想着兴许背上靠的哪块砖就是他自己烧出来的。他看着砖的成色，估摸着是哪家砖窑的作品。顺着砖缝滑过去的手指，也和砖一样粗糙。他烧了一辈子砖，从五尺高三尺厚一尺阔的巨砖，到巴掌大的小砖他都铸过。那些砖都运到了长城上。巨砖被压成了铁，被压进了土里，只有小砖还在手边。郭宏举抚摸着手边的砖，它们就好像人一样一个个的摞在他面前，任他挑肥拣瘦，包围着他，簇拥着他，像孩子一样围着他打转。

印加帝国曾经是世界上最富有的国家，人口最多的国家，领土最广阔的国家，文明最发达的国家，却只有最少的军队。在其漫长的发展过程中，这个以财富著称的文明古国不得不一次又一次的牺牲财富，来换取和平。

这是长城啊。高两丈，宽两丈，外砌条石方砖，内填泥土石块。而长度呢？谁也不知道他有多长。有人举出一个可能的数字，就会有人举出另一个更大的数字。这是砖匠石工们梦中的建筑啊。他站起来，向东南方张望，那一眼看不到边的城墙，那蜿蜒向海的城墙，都闪耀着石青色。这是他的砖，他的墙。他抚摸着砖石粗糙的表面，毫不惊讶地发现砖面上透着暖气，像是底下有血在流。那是他的血啊。这每块砖，都是从他身上掉下来的肉。这长城，就是他的生命。

在无数次的屈辱之后，印加帝国的统治者愤怒了。他要一劳永逸的解除外患，于是，他的顾问建议他修筑长城。他们向他保证，一旦长城修好，将不再有外敌入侵的可能。这奇迹将带来永远的和平。于是，人们开始修筑长城。

那正在修筑的地段已离得太远，郭宏举不知道工程进展得怎么样，但是工匠们都在传说这长城要完工了。以前，人们也曾这样的传说，可是城墙却依旧沉默着一点点向前延伸，吃进去无数的砖石，吃进去无数的生命。它看着一代又一代的砖匠石工降生到这世间，又看着他们步入黄泉。郭宏举已经七十岁了，已经没有多少日子好活了。他只希望能在死前看看长城，看看这祖祖辈辈流血流汗铸造的长城。人们都说长城要完工了，是啊，要完工了。这消息像小火苗一样跳动着，在人们的口耳边跳动着，也在郭宏举的心里跳动着。

但那是长城啊。这人类历史上从未有过的伟大建筑，消耗了无数的人力、物力、财力。那长蛇般的身躯吞噬了数以万计的砖石，却仍看不到完工的那一天。即使强大如阿兹特克般的文明，也被这长蛇榨干了血肉，而停滞不前。

郭宏举听说，有了这墙就不会打仗了。原先，他不信。怎么可能呢？这墙毕竟没把北边的草原给围住，又没把西边的沙漠给挡住。再说了，还有海啊。那么一大片望也望不到边的海。海那边还有草原和沙漠，草原和沙漠那边还有海……可是后来，郭宏举信了。为什么不信啊！他烧了一辈子的砖，他烧的砖全运到长城来了。还有无数砖匠，他们烧的砖，也都运到长城来了。无数的人，为了这城墙把一辈子都填进去了。是不是，也能换回点什么呢？

公元前 440 年，中国入侵印加帝国，公元前 120 年，印加文明覆灭。于是，秘鲁——辉煌的印加帝国的首都，被更名为北京，正式作为中国的首都而被载入史册。而印加文明，就同其他许多被征服的文明一样，消失在历史的长河中。

郭宏举听说，长城是在这北京还不叫北京的时候就有了。那是什么时候呢？他不知道。可是他相信这是事实。是啊，这才

像话嘛。他相信这城墙是老早就有的，甚至当这灰沉沉的风还没有像这样气势汹汹的从西北方扑过来的时候，就已经有了长城。以前的不知道什么人，他，和以后的不知道什么人，都会继续铸砖，继续修筑长城。他们把这城墙当神一样膜拜，把自己的血肉和生命献给它。为什么不呢？以前人们是这样做的，以后也一样。他们会死去，而长城将永存。

在秘鲁的首都，人们看到了长城，这未完的奇迹，如巨蛇般穿山越岭向远处奔去，那宏伟的姿态深深震慑了每一个人。

是啊，长城将永存。郭宏举看着金字塔、空中花园，看着这些显然也吞噬了无数人一生的奇迹，深深的感到了这一点。

他是会死的，文明是会消失的，那鸡窝般的居民区总有一天会荡然无存，甚至那寂静的远山也总有一天会被风吹散，到时候，又有谁会记得他呢？又有谁会记得这个文明呢？只有这些奇迹，只有这蜿蜒的巨蛇，只有这手边的青砖，还是实实在在的，永不磨灭的。而在这永恒中，也有他的一部分。郭宏举有点喘不过气来，仿佛他因了这长城，这长城上的每一块砖而永生。

于是，中国人继印加人之后，继续修筑长城。

郭宏举眨了眨眼睛，从西北方那浪花似的群山里，像是有什么东西飘了出来。他看不清，就扒着城墙，拼命的探出身子向那边张望着。是的，一道道浓黑的烟柱从远处的群山间飘了出来，然后一个接一个的烽火台上燃起了三道狼烟。郭宏举抓紧了手下的砖块，手指抠进砖缝里，目瞪口呆地看着身前身后的烽火台上燃起的狼烟。哦，它似乎还在继续，那一股股的黑烟毫不停留地一直向东南方燃下去。是打仗了？还是……？郭宏举不敢想。然后，猛地，不知从哪里响起了号角声。不，不是战前的号角，那声音悠长、洪亮，闪着光，打着旋，恋恋不舍的在这片城墙上跳跃着。郭宏举瞬间老泪纵横，他彻底明白了。整个城市也在一瞬间沸腾了，人们的欢呼声响了起来，那声音掺着号角声在天空中盘旋不止。而郭宏举只是深深地弯下腰，抠住砖缝，让眼泪，一滴一滴的，都落在了那青色的砖石上。

公元 280 年，长城建成。

哲学的故事

爱琴海的阳光，懒洋洋的洒在伯里克身上。那温暖的阳光，含情脉脉地抚弄着伯里克破烂的长袍，灰白的发须，还有光脚丫上的污垢。伯里克眯着眼睛看着那阳光，摇了摇脑袋。他在思考他的哲学。或者说，希腊的哲学。

在思考的间隙，伯里克会抬起头看看太阳，那灿烂的阳光晒得他眼冒金星。哪怕闭上眼睛，仍然会有小小的光影在眼前晃动。到底是阳光会在眼睛上留下痕迹，还是意识仍然执著于看到阳光这一事件？有那么一瞬间，他的思维转到了这些无关紧要的事情上面。但伯里克很快就醒悟过来，并且提醒自己不应被眼皮上那团小小的光芒打扰。是啊，他要思考哲学，希腊的哲学，人类的哲学。

然而，他毫无头绪，他甚至不清楚答案是什么，就好像走在路上却不知道自己要去哪里一样。但那是哲学啊，一切知识的根基，一切智慧的核心，一切事物的本质，无休止的思考哪怕只换来一瞬间的闪光，都是值得的。如果是神守着知识的大门，并且，像他们守卫希望一样守卫着一切知识中最宝贵的哲学的话，伯里克希望，神也有松懈的时候，只要是一瞬间就好了，能让他在死前读读知识的甘露，哪怕只是雷电闪烁的一瞬，哪怕只是露水般的小小一滴。伯里克抿了抿嘴唇，仿佛真的尝到了那无比甘甜的蜜汁般，然而什么都没有，他只尝到满嘴的灰尘。

牧羊人正赶着羊群从不远处走过，人们看着那个坐在灰尘和咩咩叫着的羊群中一动不动的老人摇头。在他们看来，这个老家伙一定是疯了。每天坐在那里，自问自答一些含糊的话语，偶尔和远道而来的同样奇怪的人争论不休，又或者会莫名其妙地问路人“幸福是什么”。幸福是什么？人们为这问题而好笑。谁要知道这个呢？

伯里克是哲学家，思考是他最重要，也最美妙的工作。或者说，唯一的工作。他经常坐在市集的边缘，看着人群，看着他们的买卖，看着青色的橄榄油和银色的鱼，看着远处阳光照耀下的爱琴海，看着那无比深邃，又无比清澈的海水。莫名其妙的笑，莫名其妙的愤怒，莫名其妙的泪流满面。人们不理解他，甚至不需要他，但是他们宽容的接受了这个老家伙的存在。毕竟，这是一个大城市，每一寸土地都已善加利用，每一条道路都带来收益。那么，何妨给这个无害的老头子留下一点空间，一点水和面饼呢？何况，他吃的并不多啊。而且，他能给那些无所事事的公民们带来多大的乐趣啊——他们嘲笑他，向他丢石头，从窗户里向他泼水。而老人只是摇着头接受这一切，仿佛只有肉体在这个世界上，而心灵早已不在。

多么有趣啊。看那老人灰色的长发和胡须，总也不洗的衣服和沾满泥土的赤脚，人们会觉得自己是幸福的。难道不是吗？何苦思考幸福是什么啊。伯里克，幸福就是我有而你没有啊。人们想要这样告诉他，而最后，也没有人屈尊去和他交谈。老人只能一个人坐在那里，思考他的哲学，希腊的哲学，人类的哲学。不断的问自己，幸福是什么，生命是什么，哲学是什么？爱琴海的阳光照耀着他。就像照耀着其他所有希腊人一样。为什么伯里克不能是一个喜剧演员呢？人们有点惋惜。那样的话，他会给人们带来多大的乐趣啊，毕竟这座城市里还没有一个喜剧演员。

市集的一端突然传来了莫名其妙的喧闹。所有那些交易着的人们啊，被牧羊人驱赶着的羊群啊，青色的橄榄油和银色的鱼，甚至阳光都朝那个方向涌了过去。就连爱琴海，也若有所思的朝着那个方向探头探脑。有人大声的嚷嚷着什么。灰尘云一样从人们脚下升起来，老人因之而喘不过气来，不得不停止了思考，愤怒的朝人们奔跑的方向挥舞着手臂，不明白什么能令人们这样激动。

“新的城市！新的文明！”人们兴奋的叫喊着。在海峡的那一边，有同样庞大的城市和同样发达的文明。有高耸入云的建筑和前所未见的作物，贵重的金属和令人爱不释手的织物，还有神赐琼浆般的蜂蜜和黄金般贵重的香料。一个全新的文明，全新的财富，全新的贸易机会，或者全新的领土与奴隶。

人们疯狂了，仿佛酒神降下了他的甘醴，让这爱琴海旁的小小城邦，让那些橄榄油和银色的鱼，让一切都陷入了无意识的陶然中。只有伯里克冷静地看着这一切，像暴风雨中的岩石般反衬出人群的疯狂。直到那个跳跃着的词汇刺穿了他。“哲学！！”人们这样兴奋的喊着，“他们甚至拥有哲学的秘密。”

伯里克猛地站了起来，向人群跑去。那是哲学啊，他穷一生力量追寻的，一切知识中美妙的，一切财富中最宝贵的……而他随即因为突然的眩晕趴倒在地上，感到心脏正以前所未有的速度怦怦跳着，血液凝聚到头上在血管里躁动着，太阳穴也被这猛烈的躁动冲撞得生疼，好像有人在用锤子砸着脑袋。灰尘混着阳光遮没了他，让他喘不过气来，而他撑起身子，用最后的一点力气大声呼喊着：“告诉我……告诉我……”

没有人注意到他；人们在欢庆着他们的胜利，在欢庆着美好的未来。没有人注意到伯里克——那个可怜的知识的追寻者——正在挤出最后一点生命力向哲学伸出手。

伯里克倒在了灰尘中，眼前冒出了无数闪亮的光团，就好像闭上眼睛后留在眼皮上的那些光芒一样。他痛苦地喘着气，然而灰尘堵住了他的嘴。太阳穴上的血管已经不再跳动，或者说，他已经感觉不到了。“哲学啊。”他在心中喊着，“你这一切财富中最宝贵的，你这一切光芒中最闪亮的……”爱琴海的灿烂阳光照耀着他，抚弄着他破烂的长袍，灰白的发须，还有光脚丫上的污垢，随即变成了巨大的黑影笼罩了他。

公元前 1300 年，哲学的黄金时代在中国来临。没有人知道，一个普通的希腊哲学家，竟然也曾经梦想过哲学。尽管，由于他并没有发明哲学，是否能被称为哲学家仍需要考究。

暴动的故事

1930 年的 5 月 1 日，是一个晴朗的星期一，菲林市的工人们选择了这一天进行示威游行。大多数工人们并不了解游行的目的，他们只知道八点钟在市中心的广场集合，到时候自然会有人向他们演说，发给他们传单，告诉他们要呼喊的口号，他们只要照布置的去做就行了。如果顺利的话，或许能在财政预算中争取到 10%的奢侈品配额。如果不成功的话，那也没什么损失。

罗伯特和布兰卡约了 7:45 分在广场西面的喷泉旁见面，当罗伯特赶到那里时，喷泉旁边已经围了一圈人。布兰卡迟到了半个小时。她穿着鲜艳的黄色连衣裙，金色的卷发拉直了，瀑布般洒在肩膀上。

“天哪，我们又不是去郊游，看看你的样子……”

罗伯特的抱怨没有发完就被一个轻快的拥吻堵住了嘴，布兰卡拉住他的胳膊向广场中心的草坪跑去。罗伯特还想说些什么，话到嘴边，却变成了“布兰卡你今天真漂亮”之类的话。布兰卡回过头一笑，在他面颊上轻轻的吻了一下，又轻快地穿过人群的缝隙向前跑去。

“快点罗伯特，我们要到前面去。”布兰卡尖细的嗓音鸟儿般在空中打了个转，又落到了人群中。

“布兰卡！看在上帝的份上……嘿，哪个混蛋？”罗伯特被人从后面捅了一下，他转过身，怒视身后的人们。人们都避开了罗伯特魁梧的身材，装作心不在焉的样子看着旁边的什么。罗伯特恶狠狠的瞪了他们一眼，转过头，却已看不到布兰卡的影子。

高音喇叭响了起来，把人们的喧闹声都压了下去，空洞刺耳的嗡嗡声响了好一阵子才慢慢静了下去，整个广场也跟着静了下来。

“同志们……”

罗伯特瞪着眼睛向前面望去，他只能看到临时搭建的讲台上有几个人，至于到底在说什么，他并不很在意。四下里都挤得跟沙丁鱼罐头似的，他试着向前面挨了挨，却换来旁边人的几个白眼，只得停在原地不再动弹。

“我们要争取更少的劳动时间和更多的报酬……”

嘿，这句话听起来不错，罗伯特赞同的点点头，身旁的人脸上也露出赞同的笑容。整个广场的人都露出了同样的笑容，他们像同一个人那样仔细聆听，点头，满意的叹息，鼓掌，欢呼。演讲者的每一句口号都像掠过水面的鸟一样，激起层层的波纹，从广场中央到边缘，回荡不已。

游行在半个小时后开始，工人们经由中央大街前往市政厅。

“布兰卡！！”罗伯特大声喊着，可是游行的喧闹声吞没了他的声音。“该死的！！”他不由得骂了一句，跳到了路旁的一辆汽车上愤愤地打量着游行队伍。

“嘿，这是我的车！！”一个打着领带穿着西装的中年人，在他身后挥舞着手臂大声叫骂着。罗伯特扫了一眼他那瘦得像根柴杆的胳膊，没有理他。人们的目光都集中到了罗伯特身上，经过的工人们向他鼓掌，大声叫好。他不由得有点飘飘然了。布兰卡会看到我吧，罗伯特这样想着，向人群挥着手。可是脚下的车子突然猛地一震，罗伯特砰的一声摔倒在车顶上，周围传来一片肆意的笑声。罗伯特红着脸滚下车，揪出车里的那个家伙，给了他一拳。

“小伙子们！来啊！！”

几个年轻人兴奋的围了上来，合力把那辆车掀翻了。罗伯特向队伍前面跑去，他不想让布兰卡看到他打人。身后猛然传来轰的一声巨响。把他吓了一跳，他回过头，发现有人点燃了那辆车，浓黑的烟柱直飘了起来。

那是辆新车，罗伯特有点惋惜，但随即忘记了这一切。

游行队伍在离市政厅一公里的地方停了下来。但后面的人还在不断的往前进，以至于整条街上都挤满了人。汽车像被蚂蚁包围的甲壳虫一样无可奈何地停了下来。工人们跳上车顶进

行演讲，散发传单。罗伯特从一辆车子跳到另一辆车子上，但是哪里都看不到布兰卡。

前面突然传来可怕的喧闹声。"打起来了！！"年轻人们兴奋地叫喊着，拼命向前挤，罗伯特也莫名其妙的被人们向前推，他跟身边的人说他不想打架，他只是想找布兰卡，可是没有人听他的。

"罗伯特！！"

罗伯特猛然转过头，在右后方的人群中他看到了布兰卡黄色的连衣裙。

"放开！"他甩开了身边人的臂膀，向布兰卡冲去。

"嘿，兄弟！我们就快到了。"有人拽住了他的肩膀，罗伯特向前看去，发现警察就在前面不远的地方。

"我的天哪。"他低低的叫了一声，猛然挣脱那个人，向布兰卡跑去。

"罗伯特，我以为再也见不到你了，太可怕了，我的天哪……"布兰卡喃喃的念叨着什么，嘴唇发白，脸色发青，长发也有点散乱。

罗伯特把她搂在怀里，没有管她在说什么，仿佛没有比紧紧搂住布兰卡更重要的东西。他不再想那什么更短的劳动时间和更多的报酬，不再想什么10%的奢侈品配额，布兰卡害怕了，这就够多了。

枪响了。

罗伯特觉得耳朵象是被什么东西敲了一下，他茫然的回过头，发现游行队伍停了下来。不，那枪是朝天放的，没有人受伤。可并非所有人都意识到了这一点，走在前面的队伍陷入了死一般的寂静中。而远远的，从后面传来了可怕的哭喊声。布兰卡什么都没有说，她静静的靠在罗伯特的怀里，像死去了般的安静。

愤怒的呼喊声猛地响了起来，那声音像潮水一样一层层传递开去。工人们开始向前面扔石头和酒瓶子，又有几辆车被掀翻了。人们点燃了油箱里溅出来的汽油，到处都有浓黑的烟柱颤巍巍的往天上爬。

又是一声枪响。

但这枪声很快被更响亮的怒吼声压了下去。

"他们不敢开枪。"有人在队伍里面大声的呼喊着。这声音飞快的传递了开来。是啊，他们不敢开枪，他们怎么能开枪呢？人们点着头。

有那么一瞬间，整个队伍被这样的喧闹声包裹着，然后，慢慢的，人群开始向前移动。

"罗伯特，罗伯特。"

罗伯特没有动，因为布兰卡在他怀里轻声的叫着他的名字。他有点不知所措，他看着从身旁经过的人们，看着他们手上的标语和传单，看着他们脸上的表情，愤怒的、悲伤的、犹豫不决的。他猜测着他们的职业，想象着他们的故事。他不知道是什么让他们站在了这里。是那10%的奢侈品配额吗？不，罗伯特不这样想。但是一定有什么原因啊。

罗伯特无法解释这种感[illegible]，仿佛那[illegible]超出他所能理解的范围[illegible]是这[illegible]眼前的一切有了一种[illegible]的肃穆感。这一切，好像电影里面慢放的黑白镜头，枪[illegible]了，黑白镜头染上了血色。人们愤怒了，更多的人冲了上来，枪又响了。

罗伯特抱住布兰卡往街边跑去。一颗子弹打中了他的腿，他倒在了地上。布兰卡朝他扑过来，他把布兰卡压在身下。枪声还在响，前面的人群有点惊慌失措，却被后面继续往前推，受伤的人就躺在了街心。有人大声的哭叫着，有人愤怒的叫喊着。枪声还在响。罗伯特觉得一切像一个噩梦，只有怀里温暖柔软的女孩让他无法醒来。

但是，猛地，射击停止了，警察在举着喇叭向这边喊着什么，罗伯特没有听清。但是，很快的，人们都在兴奋的叫喊着同样的字眼，答应了！是啊，国家通过了新经济政策，他们得到了10%的奢侈品配额，他们达到了目的，游行胜利了。

人们狂喜着，无数的帽子飞向了天空，那些刚刚还站在汽车上挥动手臂的人情不自禁的蹦了起来。男人和女人相互拥抱亲吻，鲜花和彩纸象早已准备好了似的从街道旁的窗户里倾泻出来。游行队伍和警察们撞到了一起，但不是为了战斗，而是为了手挽着手跳舞，人们欢呼着——我们热爱总统！！

是啊，我们热爱总统。

罗伯特感到心中那硬块般的抵触消失了，那欢乐感染了他。他搂紧布兰卡，在她有些发青的嘴唇上狠狠地亲了一下。布兰卡在向他微笑，她看起来无比美丽。多么好啊！罗伯特情不自禁的站了起来，尽管腿上的伤还在疼，但那不重要。他和人群一同欢呼着——

"我们热爱总统！！"

后记：

这篇小说是平常玩多了《文明》之后的一些感想，以下作一些说明。

长城的故事：长城是个人必抢的奇迹之一，因为初期喜欢发展国力，不喜欢浪费精力去打仗。有一天突然想到这样的建筑其实是由无数人的生命凝铸而成的。于是就有了郭宏举。觉得这样的人物，并不可能在历史上留下名字，但是，他们借这样的方式刻下了自己的名字。

哲学的故事：嗯，游戏为了取得可玩性，而不得不将很多原本复杂的东西简单化。于是，哲学在文明中成为了一种可发明的东西。而哲学家个人的天才性创造，则在这种简单化中被抹杀了，因为只有结果能说明问题。这就成了伯里克的悲哀。

罢工的故事：在玩文明时个人认为最有趣的，莫过于看着一个城市在陷入暴动后，因为改变奢侈品比例而导致狂欢。看着两个回合前，刚把市长赶了出去的市民们喊着"我们热爱总统"的口号上街游行，觉得很爆笑。毕竟，游戏里的人物是没有选择能力的。

——作者注■



黎明前的反思

文／出击的门将　编辑／AWEI

一个人就因为常常会去做些他不想做的事，他的生命才有价值。

——古龙　《枪手•手枪》序

手上是国内某游戏周刊的一期关于枪手的专题，看后觉得确实让人大呼过瘾。而当我将最后一个字读完时，却产生了两个星期前看完星爷《少林足球》之后的混沌感受——这个专题所指的枪手究竟是什么？是撰稿人的代名词吗？我思考了很久，后来意识开始模糊了，那份报纸慢慢的从我的手中滑落到地上……

枪手，我最早听到这个词是在《狮王争霸》中，隐约记得剧情是阿宽与阿苏干了坏事，黄飞鸿罚他们抄《三字经》N遍，他们便找来了宝芝林的帐房先生，这位先生凭借抄帐簿的基本功总算在一夜之间搞定。如果现在的枪手都是以这位伟大帐房先生作为原型或者学习的榜样，则大有青出于蓝的成就感。对于枪手的等级，现在业界流行的是将相互年龄差异不过几岁的一群写手分为让人看后汗颜不已的"四代"，不管是不是这个圈子里克隆出了那个命犯孤星的白毛版本郑伊健，白发人黑发人的造型似乎够分明了。如果再形象一点，则刚入道的枪手我们可以理解为口袋上插着一支钢笔（很土的造型），中等枪手可以插两支钢笔……依次类推，不过顶级枪手绝对不会挂上与自己身份成正比的笔，否则走在大街上，别人会以为修钢笔的行当又死灰复燃了。

枪手的本义大抵是指写一些广告性质游戏文章的作者，写出来的东西专业的称呼叫"厂商稿"，本质上是广告。不管铺天盖地的媒体广告是否都义务献血给了D版商人，我们都不得不承认作者本身的知名度与号召力可以达到事半功倍的效果；并且从事这种工作的回报也是可观的，至少在一些读者心目中将敲键盘与拿钞票联系到了一起。在今天的游戏圈，似乎又可以看到90年代初文学青年的热潮。对物质与名誉的追求确实可以概括为普通人生活的目标，而现实中我们也看到枪手行业正"蓬勃"的发展着，完全意义上等着厂商收编的也大有人在。于是在那些闭门造"车"的工作室头头（简称工头似乎更合适）的作文命题下达之后，他们便拔出了钢笔，然后迈入贴着"高高兴兴上班，平平安安回家"的车间，开始限时限量的工业化生产。工业化生产未必是什么坏事，比如在全世界同样美味的KFC正得益于这种规范的工业化制作。而文章这东西注定不是那些在油锅中翻腾3分30秒的鸡翅，后者是勾引食客贪婪目光的科学限制，而前者的最终产物只是无病呻吟的文字组合、低俗的笑料，甚至当没有笑料的时候自己会在某句话后面加上写有"笑"的括号。当然他们可以解释为他们的原料同大家一样是5000个常用汉字，只是由于机械化的生产，没有很好的搭配罢了，就如同给贝多芬7个音符外加3分30秒去创造XX交响曲一样，最终的产物也不一定好过我表弟在他钢琴上的即兴表演。

而他们最容易忽视的就是效率是质量与速度的结合。如果将效率与读者的享受联系到一起，则未必是坏事，而将效率与一堆红红绿绿的薄纸片放到一起，就失败到了极点。对这种失败，体验到苦楚的是读者，毕竟报纸杂志不是电台的点歌节目，这种失败在期望中的东西到达那些人手中之后，我们不得不承认，那种胜利的喜悦正回荡在那些人的心中，并成为一种所谓的动力与信念。

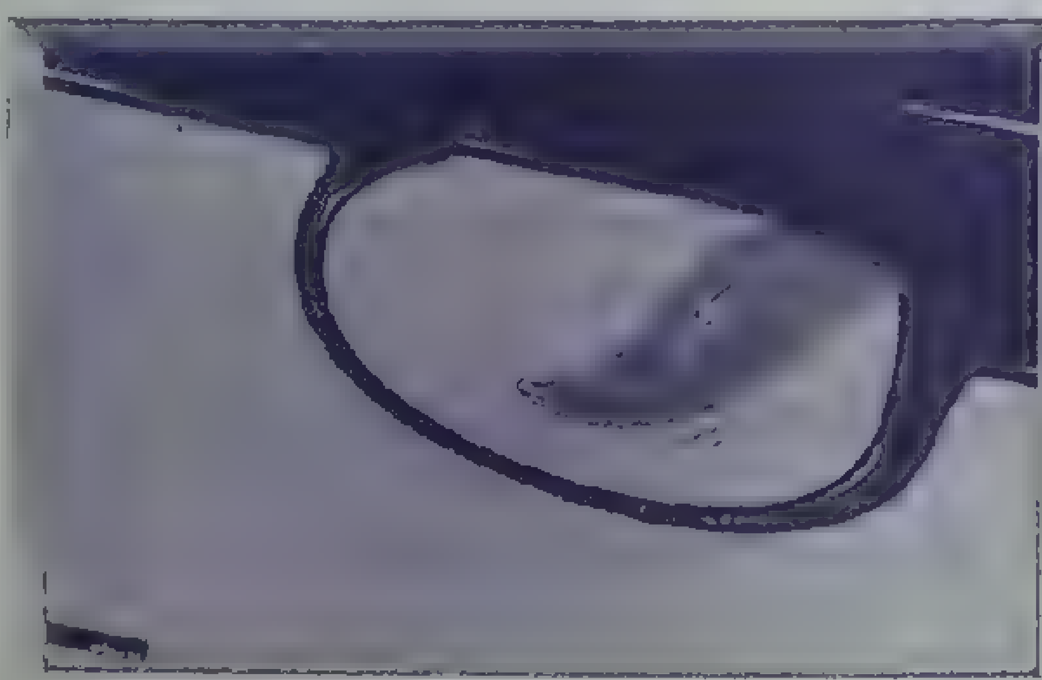
关于目前"枪手"的含义，只要我们到各大游戏报刊的论坛就不难发现，几乎凡是作者便可以称作为枪手。去年的晚些时候cOMMANDO关于目前枪手的定义说了一句很有道理的话："枪手就如同足球场上的黑哨。是裁判就可以称作为黑哨，关键看他有利于谁。"枪手集体在不断扩大，这是不争的事实。中国的游戏业落后，并不代表玩家都是傻子，这点是能够察觉到的。很难解释清楚的是，这样一群读者深恶痛绝的人的东西却能够在满街的游戏报刊上大行其道。也许处于商业与市场中，每一个人都是无奈的，无论如何，这种无奈已经超过了人能够承受的最高限度，并使之形成了一个怪圈。"误解"也许不能说明对这个概念错误理解的原因。枪手本来也许有它的含义，在这个怪圈中则没有意

义了。于是如果世间有让朱丽娅·罗伯茨看过之后就恨得想要砸碎所有镜子的超级MM，只要她拿着印有自己照片的卡片，则任何人都会毫不犹豫的认为她是饭店里面端盘子的，当然他们会很客气的称呼为“美丽的高级端盘子的”，这就是目前作者随便挥挥笔就被迫要面对千夫所指的原因。对待枪手草木皆兵的恐惧，如同在拥挤的公共汽车上看到一个自己认为是小偷的家伙，好似让他从身边经过，口袋里的票子就会随之跑掉，于是远远的避开，不顾车上男女老少的臭汗挤入人多的地方，然后回家的第一件事情就是向家里人报告：“我今天遇到贼了！”而当你在为了避开所谓的贼而挤入人堆的时候，另一个人正在同样草木皆兵的望着这一切，然后他也从人堆中跑开，跑去了另一堆散发着汗臭的人们中间，也许，他正与刚刚你认为的那个“贼”站在一起。避无可避？避无可避！

虽然我的撰稿人身份属于玩票性质，却也逃不掉这顶帽，好在它只存在于屏幕中的那些帖子里面。可是这顶帽子居然会飞，它呼的从屏幕里面飞出来，而且一直追了我三条街，最终将我逼进了一条小巷子。我奋力的跑着，心中默默希望这条巷子不要有尽头，回头一看，那顶帽子还在追着我，我跑得越快，它靠得越近，可是我跑慢了，它靠得就更近。我的两腿已经软了，我快要没有力气了……

……从噩梦中醒来的我拍了拍还在嗡嗡作响的脑袋，努力回忆现在是什么时间。我的头从那块除了字母键外都黑漆抹乌的键盘上移开，屏幕右下角的时间是凌晨5:01，正中央是一句该死的提示“连接163被中止，是否重新拨号连接”，说明我最后一张上网卡储值已经告罄。记得上面的这些文字是在刚才的梦境中完成的，之后那顶该死帽子的追逐迫使我没有存盘，我只有结束上面的呓语，回到现实中来。

关于四代撰稿人的分类也许是我看过的最滑稽的排座次方法了，在不到三年的时间中拉出“四代”，如此高产怕第一个不满意的便是计生部门。宋头领若是这样排交椅，也的那些士兵就会不用官兵围剿就作鸟兽散了。“四代人”（我且这样称呼）有从原先400字一张的方格稿纸、8毛钱邮费加信封，到现在盗版WORD2000、FOXMAIL加罗技无影手的不同，有千字20元到千字120元的不同，而相同的是游戏——以及“第九艺术”的称呼。



电子（电脑）游戏是否算作一种独立的艺术一直被广大玩家所争论。就艺术的实质而言，虽然广义上看凝聚人类智慧的东西皆可以称之为艺术，但是一旦分门别类还真的需要上纲上线，毕竟如果不是拿“艺术”二字当儿戏的人不会凭借自己的主观好恶来做这二字上面的文章，这样只能给人以浅薄的感觉。就我的观点而言，前八种之所以成为单独的艺术门类，这是因为它们内在的区别所决定的，这句话似乎是废话。那么联系游戏这样说吧，电子游戏如果是一门单独的艺术，那么自它诞生的那一天起就应该属于艺术的范畴；而我们真正看到它被唤作“第九艺术”是在90年代中后期。当时的计算机技术使得游戏在表象上发生了翻天覆地的变化，尽管实现艺术的主体是人，但技术的飞速发展使得八种艺术语言得以表现于游戏中，这难免会让人产生这样的误解。确实，当你面对《圣女密码》那种高潮迭起的电影叙事手法，或是《家园》宏大的教堂音乐所营造出的浩瀚宇宙背景，产生这种认为它们是“艺术”的误解确实是理所当然的。事实上电子游戏20年来的本质依旧是交互式的娱乐媒体，而从多样化的表现手段去推断其本质已经上升为“第九艺术”，本身就是一种无知行为。无论如何，“第九艺术”虽然不是完全意义上的艺术，不过在“其实地上本没有路，走的人多了，也就成了路”的作用下，确实成为了目前业界很大一部人的理想、信念、招牌与狗皮膏药。

吃人不吐骨头的老虎与躺在我机箱上面睡觉的花花是属于一样的猫科；不食人间烟火的和尚想要超脱人的本质得道成仙，也是圆寂以后的事情。无论如何，“第九艺术”说成立与否开始受到了玩家的置疑。现在这个说法的渐渐消失也许就是游戏作为一门艺术本身的缺陷所决定的。我们当然不是艺术家，而在那份从本文开始就落到地上的专题上看，表现一个撰稿人真正实力的应该是“游戏评论与杂文”，至于前瞻攻略类，乃是应用文性质，不能入“文化”的东西，这种说法不无道理，毕竟李白“诗仙”的美誉不是靠他镇压叛军时贴出的安民告示。下面，我不得不好好研究一下一个艺术家要干些什么：

关于“游戏文化”的内容，最直观与常见的表现方式是通过游戏评论。不用我举例论证，大家也都知道目前游戏评论早已沦为了“声光”、“操作”的模板文章，这不但是作者本身对游戏本质的曲解，也是对大众畸形口味的一种迎合。就我的看法，目前游戏评论与其说是评论，不如说是游戏介绍，不过这种介绍是以“优点”与“缺点”的模板进行游戏要素的罗列罢了。除此之外，我们还能看到另一种不按这种模式进行制造的产物，即全文以激烈的言语构成，当然属于“骂”的一类，此种评论多半见于网上的论坛中，报刊往往对这种文章不感兴趣。虽然我不认为后者的行文方式是理智的，不过如果要我选择，我会毫不犹豫的选择后者，因为后者尚可以看出一种意识的流动，而前者也许在WORD里面设一个写作模板就可以解决问题。当前的这种局面，自然“不是我们的本意，我们也想做得更好”，就如中国男足演出的无数黑色三分钟、黑色九分钟乃至黑色九十分钟，同样是种种诸如感冒发烧、广州主场的大叶草等等的客观原因所造成的。

既然是客观原因，我们也不难发现支撑一个游戏的是“游戏性”，即使是刚刚开始的菜鸟玩家也知道要选择“好玩”的游戏。这里的游戏性不过是构成游戏这个互动媒体中关键的一个环节，它通过诸如声光、画面来表现，而这些表现受到整体技术乃至玩家不同审美能力的制约，往往游戏的本质反被这些表现方式所遮掩，这种错觉造就了玩家不同的、甚至畸形的审美观。在这个前提下，没有真正客观的评论。而本来属于游戏主体的游戏性，在被玩家认识的时候却被直观的狭隘的属于表现手段层面的东西所代替之后，好图像+好情节+好XX的公式成为判定游戏是否优秀的依据。在这个圈子里从事游戏评论的作者未必都不能把握区区一个游戏的实质，只是反映玩家对一个游戏认识的时候往往只能屈从这种观念，成为与之所对应的畸形，譬如这些模板评论文章。

以上的这种情况不完全是读者与作者的错，从某种意义上讲，这就是生硬的将游戏列为艺术所产生的恶果。前面我反复的说，游戏的本质只是一个互动的娱乐媒体，而所谓的艺术不是与它的一种融合，而只是简单的叠加；促成这种叠加的是技术，而技术是在近几年发展到可以完成这种叠加的地步，这就是为什么“第九艺术”的帽子在这几年才出现的原因。如果用面对艺术的神圣眼光去评论一个游戏，那么就目前作者的素质而言，完全就是一种无知的举动——如果认为《MGS》中贯穿前后的电影氛围、《家园》中完美营造了广袤空间感的音乐等等艺术的要素可以代替游戏性而成为一个游戏的本质，那么似乎只有影评家与音乐家才能够真正的做到“深刻”与“客观”，这才是面对艺术时所应具备的神圣态度。不可否认游戏本身具有文化内涵，但如果将游戏的文化提升到游戏本质的范畴，则只能留下一个苍白外壳。

二进制代码的本身不可能存在除去技术本身以外博大精深的东西，而“文化”、“艺术”的表象也不可能成为一个目的在于赚钱的商业程序的实质内容。据我所知《博德之门》与《异域镇魂曲》这样的东西向来没法在获得的商业成功上与D2有一拼，当然玩家无所谓，玩游戏的目的是娱乐，而不是受什么发酸的“艺术熏陶”。这一切都是无可奈何的事情，因为游戏本身所涵盖的那些艺术成份是肤浅的。抛开40的攻击力加隐身能力，去研究“神族社会的结构体系”，似乎并不比去考证“高老庄”在中国什么地方更加有意义。而根据AOE中中国开始比人家多3个农民和拜占庭的城墙比人家多几点防盾，便爆一声“具有丰富的历史文化内涵”、“源于历史，高于历史”的人，我连讽刺都懒得讽刺，持此灼见的先生们是否又真的有勇气在考试中回答“《春秋左氏传》是什么？”时，可以毫不犹豫的填上“宝物，政治+10”？

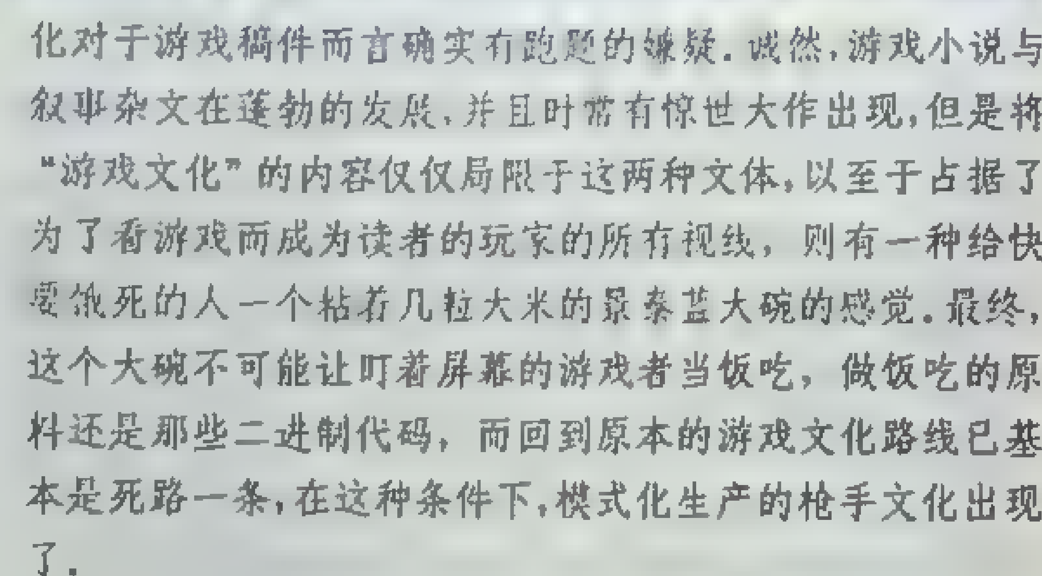
在目前很流行的游戏叙事杂文中，游戏与《爱尔克的灯光》中出现的三次灯光一样，是一个线索。痴男怨女的爱情故事，早成为俗不可耐的市井文字；而将原来男方不小心撞掉女方书包的故事开头，换成在一台KOF97街机前遇到了一个使用不知火舞无敌的玩家，互相心有灵犀的抬头一看便认识到“这是一辈子值得自己等的人”；将原本没有及时送花导致感情破裂的结尾，现在变为MM在一旁撒娇要一束玫瑰，却从正统率大军攻打虫族基地的BF那里听到“去死吧，小狗狗！”……当然我没有丝毫贬低这种文体的意思，毕竟作者与读者不是生活在游戏中的，用游戏的眼光看待生活，或是用生活的眼光看待游戏，本身就是游戏乐趣的升华。再举个例子好了，小时候玩过“过家家”的朋友举手，好都放下吧，基本上都玩过，这就如同抱着一块贴着绒毛与蓝色眼睛的塑料疙瘩玩得不亦乐乎的小孩子，其乐趣的根源是他们相信这个游戏的主体是一个真的娃娃。对我们来讲是正面，对家长来讲是反面，对社会舆论来讲更是反面；在挣扎中，游戏文化不过是生活的缩影，而这时的“游戏文化”与其说是“游戏”，不如说是玩家文化。至于游戏小说，如祝先生《勇往直前》一出，跟风者便让第一人称、机枪兵、虫海、上肘成了游戏小说的代名词。原本英雄救美的老套故事，现在可以将英雄换为机枪兵，美人换为护士MM。一次给教委做电教软件，忽然发现了小学一年级的语文课文《王二小》，于是灵机一动，用WORD的查找替换命令将王二小换为ZERGLING，将那一队日本鬼子换为12个机枪兵，再把那个鬼子军官替换为一个GHOST，最后将题目换为《ZERGLING的复仇》，也俨然是一篇对儿童爱憎观颇有教育意义的星际小说，且情节的深刻性可直逼那些在二手马桶上面寻思出的口水与医务兵的“美女与野兽”故事。我满足了，我陶醉了……

短短几年造就四代撰稿人，并非是他们用脑过度导致

寿命短如红头苍蝇。随着第九艺术的破灭，游戏文化的变味，与一切已经发生和将要发生的事情，这些都是促成这个圈子更新换代如此之快的原因。“第九艺术”被“游戏文化”的论调所代替，这是大家能够接受的，毕竟二无出版物也可以被称之为“地摊文学”，由锅里滚过的高脂食品可以成为“快餐文化”。一个好友是从事“地摊文化”的“厨房”写手，平日里谈到目前写的东西时，自己总是掩饰不住一丝优越感。一日酒醉，又谈到这个话题，我就着酒性胡里胡涂劝他“改邪归正”，他放下平日一贯的慈眉善目，大骂道：“以为自己是什么东西，你的那些破烂还不是与我一样是摆到摊子上面卖的！”……倘若是这样的“文化”，则与其说是以高雅为招牌吸引眼球，不如说是对“文化”这个词的绝对侮辱！当然还有一条路，就是包裹一下自己。我愿意排上一天的队去花300块去听XXX的演唱会，然后冒着被踩死的危险与警卫争夺空间，为的只是一个如同缠绕的毛线团子一样的签名，却不愿意给缠着我唱那些稀奇古怪音符的乞丐一个钢镚儿，这就是区别！这就是“高雅”！这就是层次！为了实现这个层次，仿佛生僻字与非常用句型构成的“神”文才显得格调高人一等，文化的内涵被理解成曲高和寡，甚至是皇帝的新衣，作者在这种虚幻的感受中体验踩万人于脚底的感受。以我愚见，这样的人与这样的文完全如同雨天地上的一块干燥的泥土，可能稀有，但绝不珍贵。至于自认为登临山顶，从此只需俯瞰的人，根本已经病入膏肓，无药可救。像球员抛弃球迷，某些具备“文化”品味的作者正在抛弃读者，更可气的是抛弃完了还大义凛然的讲什么道理，譬如十戒，这不是纯粹自己玩自己吗？读者花钱看作者的文字其目的说白了是为了找乐，读者与作者的关系通俗点讲是玩与被玩的关系。倘若读者感觉被毫无道理的堆砌文字愚弄，还找不找得到乐子？

现实是无论模板文，还是古里古怪的“文化”文，这两种文章确实占据了目前业界很大的份额，读者体验到的同样是被愚弄的感觉。对照这个现实，将所有作者称为“枪手”不是没有原因的。这样下去，也许除了玩游戏本身是纯净的之外，其他都要沦为无聊的做秀与骂战。外部对游戏的批判再恶毒，只要我们玩家还有一份对游戏狂热的爱，则一切邪恶之名都是枉然，但是如果处于玩家群体内的一些人开始动辄以自己存于虚幻中的“地位”谈什么层次，从内部瓦解的威力与效率是不可想象的。引绳而绝之，其绝必有处，我高呼：“一些人是要为这个负责任的！”可是谁听得见？谁听得见？

游戏文化幻化为玩家文化，似乎在“玩家故事”、“游戏红颜”之类栏目的红红火火中让人看出了一丝欣慰，而“文化”二字前面的限定词从“游戏”转变为“玩家”的变



化对于游戏稿件而言确实有跑题的嫌疑。诚然，游戏小说与叙事杂文在蓬勃的发展，并且时常有惊世大作出现，但是将“游戏文化”的内容仅仅局限于这两种文体，以至于占据了为了看游戏而成为读者的玩家的所有视线，则有一种给快要饿死的人一个粘着几粒大米的景泰蓝大碗的感觉。最终，这个大碗不可能让盯着屏幕的游戏者当饭吃，做饭吃的原料还是那些二进制代码，而回到原本的游戏文化路线已基本是死路一条，在这种条件下，模式化生产的枪手文化出现了。

捡起那份跌落到地上的报纸，我又瞥见了这样一个奇怪的定论：三四代撰稿人都是枪手，并将这种奇怪的现象呼之为“规范化”操作所造就的一代。这句只能给正常人大脑带来混沌感受的文字促使我拍着隐隐作痛的脑袋去思考它的真实含义，于是有了上述这些同样混沌的文字。的确，我们得到了“四代人”，长江后浪推前浪是一件好事，而这种过程（我只能称之为是一个过程而不是发展）是以理想的破灭与信念的消失为代价，并颓废到产生的最新一代在所谓“规范化”的旗帜下沦为“枪手”，便似中国足球每次碰壁之后都“回到全新起点”，而实质却距离支撑灵魂的信念越来越远。在这个关于枪手的专题刊发以后，便有业界前辈在新浪论坛中慷慨激昂的发表了自己的看法，最后，这位署名“游戏撰稿人”的前辈说出了这样的话：“我们没法改变这一切，但我们有能力改变我们自己，除了不做枪手，我们别无选择。”而望着这句话，我茫然，我没有能力改变这一切，我也没有能力改变我自己……

温和的阳光从窗户外面射入我的小房间，让我知道新的一天又来临了，当然这里的清晨仅仅是一个完全意义上的时间概念，并没有丝毫的象征意义。浪漫的人也许会赶在这一时刻抒发一下内心对未来的企盼，而我此刻想的只是到楼下的农贸市场去买两块烧饼，还有一杯不放糖的豆浆……■

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

[主角]菜鸟、老鸟和中鸟……

病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。

医师：请务必写明您的详细通讯地址。

[EXP]如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。

[LEVEL UP]年底评选5位会诊专家，赠阅来年全年杂志。

[传送门]北京813信箱《难症会诊》（100037）

或 reader@fcgm.com.cn

[AWEI提示]：①支持正版游戏软件。

②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

20010901.暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王

【问】在游戏中找到一件标有“攻击时有25%机会施放9等级新星”的头盔，装备后会有类似吼叫的技能放出，不知道有什么作用？另外，“乔丹之石”是什么东西，有什么用？

【答】“攻击时有25%机会施放9等级新星”指在近战（即砍人）时有25%的可能放出9级“新星”魔法。“新星”可能为女巫的NOVA或FROST NOVA，此技能有什么作用，这里释放出的就有什么作用。类似装备还有很多。

D2LOD 1.09的时代竟还有人不知SOJ为何物！SOJ（The Stone Of Jordan），即乔丹之石，为一暗金色的UNIQUE戒指。大名鼎鼎的SOJ属性如下：所有技能加1，加1-12点光系伤害，魔法最大值上升25%，加20点魔法，简直是必备之物，且在Battle.net上已成为一种货币单位，用来向别人换取其它的好装备。它很难很难自己找到。在BN上可以找别的好心人要一个，或用好装备换几个。单机的话可以赌博试试，不过几率很低，或者干脆下载一个。（北京 ukyo）

【问】请问装备下载后为何无法使用？

【答】经常会从网上看到有很多好的极品装备下载，需要用专门的修改器才能导入到自己的人物当中去。最常用的修改器是JamellaD2Editor，现在的最新版本是Beta9a，支持1.09版的LOD，可以在SINA等好多地方Down。请注意，下载的修改器的版本一定要跟你的LOD相一致，否则……（也没什么了，就是打不开你的Save）另外要确认下载文件是否完整无误。

（北京 孙晶）

这个问题很讨厌，我也遇上过，用修改器ShadowMaster格式的装备有这样一个问题，修改存盘后，进入单机版游戏，会发现修改的装备根本没在身上，而且还有可能辛苦练出来的人物又变成了1级的菜鸟，真是欲哭无泪。不过这个问题在用TCP/IP连多人对战时竟然就能修改成功。不过下一次再进入单机版时又会变为1级的，不知道是为什么?:(我下载了好几个版本的修改器都没有解决，只有等新的修改器。要装备可以来找我，我有多套新旧装备。

（浙江杭州 狱神の者<bengodkiller@263.net>）

可能是以下几种原因：

(1)经下载的装备须通过修改器将其导入人物的存档文件中，文件名为*.d2s。

(2)暗黑Ⅱ的修改器种类很多，不同的修改器导出的装备所用的文件名是不一样的，常见的有*.ite和*.d2i。

(3)在用修改器导入物品时，由于物品栏里的空间已不够存放该物品，因而导致物品栏中并没有该物品，严重的甚至会无法进入游戏，所以在修改前一定记住要将*.d3s文件进行备份！

(4)请注意用修改器进行物品导入后是否进行了存档（原来我就经常犯这样的错误:）。

（四川 Jay.Liquid<jayjay2000@elong.com>）

20010902.新仙剑奇侠传

【问】各位大虾，请问与赵灵儿的隐藏结局所需的紫罂粟、醍醐香、青龙碧血玉分别怎样获得?物品的修改地址在哪?代号又是什么？我用金山3来修改的，谢谢！

【答】紫罂粟和醍醐香要在战斗中使用飞龙探云手偷得。青龙碧血玉：借剑给土怪可从其手中得到。（广东梅州 Peter）

用金山游侠改并不合适，因为游侠并不能修改存盘文件，直接修改可能会无效或造成不稳定，所以最好是用FPE2001或UltraEdit等编辑器编辑存盘文件，《新仙剑》的物品地址在存盘文件中是从00002B38这一行开始的，每个物品代码占两个字节，空两个字节，然后一个字节是物品数量（最大十进制99）：

XX XX 00 00 YY

X代表代码，Y代表数量，中间跨过11个字节然后是下一个物品的代码，其中紫罂粟的代码是180E，醍醐香的代码是1B0E，青龙碧血玉的代码是030C（详见9期杂志）。也可以到网上下载新仙剑的专用修改器。（吉林长春 沈冕）

20010903.剑侠情缘外传：月影传说

【问】在玩到杨影枫到霹雳堂取雷霆子一段时，怎么也潜入不

了霹雳堂，请问怎样操作才能进入？

【答】来到霹雳堂门口，暂时还不能进入。向屏幕下方走，来到一座破庙，在里面休息到晚上。出庙，沿着霹雳堂的围墙走，会发现墙上有一个缺口，按住 ALT 键（轻功），用鼠标点击墙内的地面即可进入霹雳堂。建议此时现存一下盘。（Savagego）

【问】在分支剧情一，悲魔山庄里纳兰留的字条在何处？

【答】如果你前面的选择已经达成了分支一的条件（够恶^^），那么此时走到门口丫鬟便会给你字条了。（小枫）

20010904.终极刺客代号 47

【问】第 10 关“军火走私商的天堂”里，最后军火商抢走了我的钱箱，我打开 GPS 跟踪器，看着他开车走，为什么总是任务失败？

【答】出现这种情况有以下三种可能性：(1)当初没有将 GPS 跟踪器从汽车上卸下来，装进手提箱里，而只是把空的手提箱交给了 Ivan。(2)Ivan 在拿到手提箱后因为看到了尸体而逃跑，导致任务失败。(3)其实最后将装有 GPS 跟踪器的手提箱交给 Ivan 后并不需要打开跟踪器，只要在 Ivan 逃跑后稍等一会儿就可以过关了。相信在注意了以上三点后你的问题就应该可以解决了。（北京　SLOTH）

20010905.永远的依苏 II

【问】玩到熔岩洞穴时已找到“黑珍珠”并发现有裂缝的墙壁，每次到那总是“里面太黑，无法看清”，剧情进行不下去，我已卡了一个星期了，请各位大虾急救菜鸟，感激不尽。

【答】先到熔岩村，在村子上面去见守吊桥的人（需变成“璐”），守桥人告诉“璐”儿子被抓走了，变回原形后答应守桥人救回他的儿子，他就会送你“细语耳饰”，再回到裂缝处，装备“细语耳饰”即可听到声音，剧情就发展下去了。

【问】请问“返回”魔法怎么才能学会。谢谢！

【答】在游戏开始没多长时间治好莉莉娅后，她会送你返回魔法杖，装备此魔法杖，点鼠标的右键即可使用返回魔法。

（wagtan）

20010906.新绝代双骄 II

【问】主角到了安庆后剧情无法发展。小鱼儿线是找欧阳兄弟，花无缺线是找小鱼儿比武，但两边都找不到要找的人。一卖糖葫芦的说安庆有密道，请问在哪里？与上述问题可有关联？

【答】先说说小鱼儿线。到安庆后和乞丐谈话得知罗三和罗九便是欧阳兄弟。在杂货铺后方与滚汤圆老妇的儿子对话，了解到罗氏兄弟住在地灵庄中。再到安庆门口遇到屠姑姑假扮的魏晶灵，接着来到地灵庄正门处（即段家旁边不能进入的大屋），此时小鱼儿会说不从正面进入，然后往右边的墙壁走便可以进入地灵庄，并找到欧阳兄弟了（需要注意的是以上步骤不可跳过，否则可能会无法进行剧情）。花无缺线则比较简单了。当他等级在 70 以上时，来到一进安庆的左侧屋子处与移花宫传话的宫女香兰对话，得知比武地点改在玄武宫。进入玄武宫（一定要注意的一点是，如果之前已经从江别鹤那里知道了身世之迷，千万不要在邀月和怜星房内说出来，否则不等与小鱼儿决斗便会出现结局），与所有人对话后即可决斗。不过，如果想要看到完美结局，就必须在去玄武宫之前到无名岛学会龟息大法，决斗时再利用它装死，最后就可以看到与各位美女的完美结局了。安庆那位卖糖葫芦的情报没什么有用的，还白白花了 3000 两银子，不值得呀！

（北京　SLOTH）

20010907.古龙群侠传

【问】安装完开始游戏时（正版），画面跳出，转为蓝色警告页面，警告内容如下：a fatal exception OE has occurred at 0028·C16B67A3 in VXD

Asp4ware (01)+00014553.The current application will be terminated。该游戏在其它机器上可以运行，安装《暗黑 II》如上，可是安装 FIFA2001、《大富翁 V》却可以运行，本人使用的机器配置为 P II 400/Voodoo-2000/WIN98，系统重新安装，还是没用。当前显卡驱动版本为 4.11.01.0441-1.00，升级驱动依然如故。请问是什么地方出了毛病，该怎么处理？

【答】这段内容大致是说有 VXD 文件严重错误应用程序被终止，我以前买的一套正版《笑傲江湖》也有此情况，当时我用的是 Win98 第二版，后换成第一版和 ME 都可正常运行，去朋友家和我情况一样。我们的主板都是 VIA 芯片组，在一使用 Inter 芯片主板的同学电脑上无此问题（不知和主板有关否），现在想来可能是 98 第二版中的一些驱动文件对 VIA 主板支持不好。

《暗黑 II》对显卡和其驱动程序要求较高（我的 TNT2 用驱动盘上的驱动居然花屏，用 2000 年以后的驱动就没有问题了），你的巫毒是很古老的显卡了，而且 3DFX 已经被 NVIDIA 收购了，其官方驱动程序很难得到，现在很多巫毒卡的驱动都不是官方发布的，可能有一些问题，最新的不一定是最好的，不过即使能玩速度也不能令人满意。

在你重装 WIN98 前可以做如下工作：安装 Direct7.0（DX8 对你机器没用），另外 WIN9x 在安装时并没有将几个重要 VXD（虚拟设备驱动程序）文件安装进去（如 vdd.vxd，vflatd.vxd），虽然对性能提升有帮助但可能带来不稳定，你可使用超级兔子 V3.4 或以上版在高级加速中将它们安装（手动添加也可以，不过还要改注册表），可能有想不到的效果。注意 98 第一版和第二版里的 VXD 文件不一样，不能通用。如还不能运行那你就干脆安装 98 第一版，显卡使用 2000 年以后的驱动，这样的话一定可以。（吉林长春　沈嵬）

20010908.赏金奇兵

【问】进入游戏（正版）后一播放动画就死机，按“ESC”跳过动画可进入开始界面，但还是死机。我的配置是:PIII/Inteli740/双内存 128M+64M/WinME/DX8.0。我将 DX8.0 换成 7.0 后问题依旧，请问有哪位大侠能救救小弟吗？

【答】首先按照惯例你应检查机器是否早有病毒，然后升级你的主板、显卡、声卡驱动程序。因为根据你写的配置我推测你用的主板一定是 INTEL 的 81X 系列，其声卡为多为 AC97 软声卡，集成在 ICH 芯片中，很多解码任务需 CPU 来完成，不但 CPU 占用率高而且问题多多（我用此声卡时一运行 FF8 就死机），显卡性能不佳而且很落后，对很多游戏支持都不好。如升级驱动程序不能解决问题，请将内存条拿掉一条试试，有可能两条内存条性能质量有一定差距造成死机。

（吉林长春　沈嵬）

20010909.霹雳小组 3

【问】我买了一套奥美的《飞虎队之精英版——霹雳小组 3》，安装完成后利用第二张汉化盘进行汉化，路径设置为游戏的安装路径，完成后为什么游戏中的所有文字仍然是英文的？

【答】方法很简单：(1)先安装《霹雳小组 3·飞虎队之精英版》的英文版。(2) 浏览第 2 张光盘，执行“汉化包”中的 swat3_166up_us.exe，升级游戏。(3) 再执行“汉化包”中的 CPatch，这个是自动安装 1.66 版的汉化包，并在桌面上建立一个中文版的快捷方式。后面就是玩中文版的游戏了，不用教了吧！（天津　阿七）

20010910.关机问题

【问】每次正常关机时都会自动重启，请大虾帮忙。电脑配置为 PIII800/256M/Elsa GeForce2 MX 白金/版/主板 GA-60XE/30G/Win98 SE/DX8.0。

【答】第一：查看快速关机与某些硬件是否兼容。解决方法是：在“运行”对话框中的“打开”框中键入“Msconfig”启动“系统配置实用程序”，单击“高级”按钮，选中“禁用快速关机”选项，就能解决问题。

第二：确认问题问题是否由“高级电源管理”功能引起。解决方法：在“系统”属性框中选中“设备管理器”选项卡，在“系统设备”中双击列表中的“高级电源管理”，单击“设置”选项卡，然后取消“启用电源管理”选项。假如能关机说明 APM 有问题。

假如还不行，还有“绝招”——第三：用记事本打开“Bootlog.txt”文件，查看文件结尾把 EndTerminate=的文字改为“KERNEL”，包灵！

还有还应注意“Config.sys”和“Autoexec.bat”这两个文件是否冲突，假如没有什么特别用处就删掉吧。

（广西柳州　彭皓亮）

20010803.大航海时代Ⅳ加强版

【问】为什么我在巴斯拉酒馆中接受女海盗的挑战后，在出海前打败她 6 次，却没有出现她手下叛变的事件？

【答】第 9 期上的回答并不完全，并不仅仅是全歼印度洋女海盗的舰队就行了，还有其他很多苛刻条件，现将它们列于下：

(1)找到特定的伙伴，并且这些伙伴同时都在主舰队。

拉斐尔：阿尔、行久、克莉丝汀娜

丽璐：阿尔、行久、克莉丝汀娜、弗南德

赫德拉姆：阿尔、行久、克莉丝汀娜、查理

李华梅：阿尔、行久、克莉丝汀娜、詹姆

蒂雅：阿尔、行久、柳科·西萨

佐伯：阿尔、行久

伍丁：阿尔、行久

(2)在海上遭遇阿芝莎的舰队，至少在海上遭遇战过一次。

(3)找到浴血月牙刀。

(4)去巴斯拉的酒场，发生剧情。

(5)再次击败（全歼）阿芝莎的舰队。（云南昆明　翟颋）

候诊室

20011001.剑侠情缘外传：月影传说

○玩到杨影枫在无忧岛准备出海报仇，但怎么也出不了岛，与码头的船夫怎么也不能交谈，请问应如何操作？

（四川成都　巴力）

○武当山下酒肆老板要求帮找野姜、草葱、罂粟，怎样才能找到？如何得到忘忧岛书生和丐帮弟子手中的武功秘籍？

（广西柳州　章华）

20011002.仙剑客栈

○本人玩到了 7 月份，仍然只有一颗土灵珠，一幅十里坡地图，请问各位大侠如何才能找到其它灵珠和地图？

（广东　Phoenix）

20011003.古龙群侠传

○在赤水小镇的密道看见傅红雪和燕南飞决斗，真相大白后众人离开，按攻略提示应该去大地图右下方的海丰小镇，在一居民家遇见鹰七。但我把整个海丰镇找了不知多少次都没有见到鹰七，求救。（广东东莞　邓旺明）

20011004.大航海时代Ⅳ加强版

○用拉斐尔进行游戏时，怎样才能开发新大陆的那个新城市（主角为其女友建的）？（江苏常州　刘阳）

○华佗的草药在哪里？（上海　张晶）

20011005.楚留香新传

○在我打完顺天府的仇震天后，不知道怎样去掷杯山庄，请各位大侠指点。（北京　pxy）

20011006.飘羽-失忆天使

○如何找到修吊桥的柏木？谢谢！（浙江杭州　周成广）

20011007.星际争霸 1.08

○小弟是个初次编辑星际任务的菜鸟，请各位老鸟帮助：如何控制原子弹兵在某一时刻投放原子弹？如何控制兵种向某一地区进攻？如何在打完一张地图后直接到下一张地图？

（上海　尹泽硕）

20011008.雷峰塔

○梦蛟身中蛇王奇毒，雪儿在取休书时已经用倚天剑向剑痴换得了万人连署密笈，但拿着密笈与小马哥交谈，却得不到马哥签名，他始终重复巫师与老萧的消息。不知如何解决？是有剧情没完成还是有 bug？（哈尔滨　Forgotten）

20011009.职业拉力锦标赛 2001

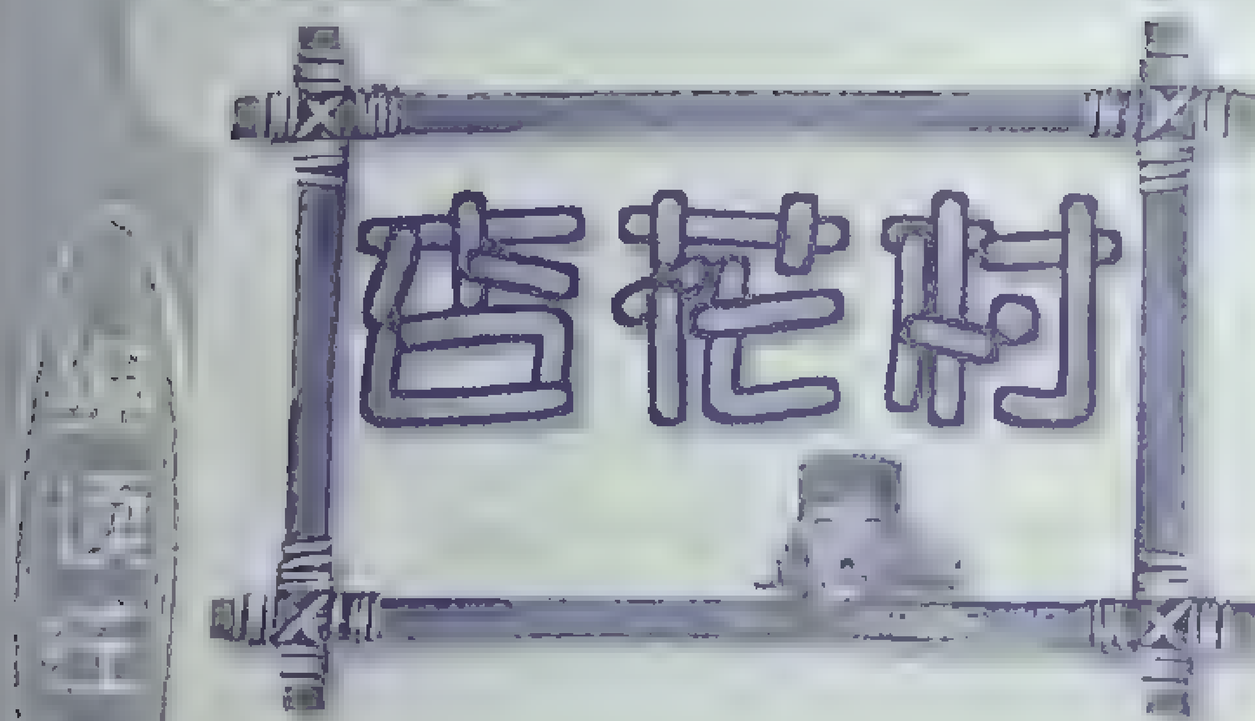
○正确安装游戏后（中文正版）进入游戏时，提示输入新赛手的名字，但按“是”后马上出现“错误 ACC15FED 要退出”的英文提示，并且是游戏本身的提示框，不是 WINDOWS 的错误提示窗口。游戏本身有多种语言版本，中、英文版都试过，问题相同。我已安装过游戏自带的 DX8.0，甚至已重装过系统。我的配置如下：C500/Kingmax64MB/TNT2Pro32MB/VIA694X 主板自带创新 CT5880 声卡/WIN98，请解救。（gww）

20011010.模拟器问题

○(1)NEORAGEX 里怎么完全打开阴影，或者关闭也行。我被这个问题烦死了，爱机上几十个机皇游戏，象《拳皇》系列，看到那个影子一闪一闪的真不舒服，希望哪位大侠指点指点，多谢。(2)为何我用 VGS1.41 玩 PS 游戏总是跳帧严重，根本不能玩。我的主机配置是赛扬 2 600MHz/精英 P6BAP-ME 主板/GeFORCE 2MX 400 显卡/256MPC133 内存（64M2 根加 128M）/希捷酷鱼 2-20GB/WinME/DX8.0a。我是虚拟到硬盘上去的，没用光驱，用 EPSXE 很好，可惜动画和声音不太正常。

（guy_007）

○我的系统是 WinME。以前用 VGS 玩 PS 游戏一直没问题，可前不久突然玩不了了，一启动 VGS 就蓝屏。上网查了许多相关资料，一般的解释是最好用 WIN98 系统或由于病毒而引起，我重装 98、查毒后还是不行，下载了许多解决蓝屏的 VGS 补丁仍不见起色。望各位哥哥姐姐们帮帮忙。谢谢！（无聊）



游戏是一种娱乐消遣活动，看《家游》也是一种消遣，因此大家不必为玩友们一句话、一个观点争个面红耳赤。有不敬之辞，一笑了之。如果真是喜爱支持《家游》，那么最好的实际行动就是每期必买！

另外听说明年要对杂志进行大手术。希望“手术费用”不要太高。否则，我等对《家游》“感冒”之患者，将难以支付费用，望编辑们予以体谅！

（北京　广敬宇）

——明年杂志将变为全彩印刷，这是广大读者期盼已久的，也是让小编们十分兴奋的。杂志售价将提高1元，这“痛苦”的决定经过了反复权衡，希望大家理解。（老编：这是取暖费，我冷——）我们希望焕然一新的《家游》能够继续作为玩家的忠实朋友，让大家切实体验到“玩家之家”的温暖。

看过9月的《电脑=游戏+上网》一文我无言以对，正中我要害。面对着家中的电脑，我问自己除了上网、玩游戏，此电脑有何用？我想不出如何来回答自己，但我可以肯定没有它不行！不只是因为游戏和上网，还因为它可以给你带来欢笑和轻松。工作一天后，拖着疲惫的身躯坐在电脑前，右手点着鼠标，左手端杯咖啡，不论你是在上网还是在游戏，那种轻松和惬意，绝对可以把你身心的疲惫一扫而光，也许这就是电脑的“用途”吧！

（天津　王鹏）

我是从97年开始买《家游》的，当时想买些书，可是十分困难，不光要躲过老师的眼睛，还得跟书刊店那位“势利”的老板周旋，因为只有预订才可能买到《家游》。有一次我看书心切，于是就去冒领了一次，真的十分危险。现在我也上大四了，马上就要参加明年一月的研究生考试，这又使我回想起以前高中看《家游》的幸福时光。这几年里，我不光有了自己梦想已久的电脑，还玩了很多的电脑游戏，我感觉电脑游戏绝对是满足大家各种幻想的一种好方法。我是绝对支持电脑游戏的，但同时对于9月刊中那篇《电脑=上网+游戏》的观点我也十分赞同。玩游戏是绝对学不好电脑的，上网只聊天也是绝对学不好网络的，大家应该自己多动动手，多试试各种软件的用法，多读读有益的好书（如《家游》），我相信中国大众的电脑水平应该会普遍提高的。

（天津　徐旭）

——那篇文章中所谈的事例并非个别现象，电脑用于娱乐绝对没有错，但假如不能凭借自己的能力维系这娱乐，终究是有些缺陷。但愿《家游》可以让玩家减少这缺憾。

《家游》是十分优秀的游刊，多年来我一直阅读着、关注着，可我觉得美中不足的就是每次的攻略手记太过于冗长详细。详尽的游戏攻略对于一名游戏玩家固然不坏，但是太过于详细的话，势必会减弱了玩家在玩游戏时的乐趣，使之成为一种机械化的操作。而在我个人看来，一款游戏的好坏，其实可以用对于一位普通玩家而言是否需要攻略来衡量，所以我认为详细的攻略并不一定是好的，只要能对某个游戏中的重点难点稍作点拨即可，而且这样的话同时也能省下不少宝贵的版面。比如这期我就是从88页一下跳到127页，整整38页啊！多浪费啊！

还有，我认为杂志在专题方面做得似乎不够，至少我这样认为。比如这次的《GBA模拟器快报》就是十分不错的文章，如果能多收集一些类似的文章放在一起，做成一次专题，这样不仅读者读来爽快，杂志的版面也会工整许多的。还可以做一些比如游戏制作小组的专访啦，游戏开发过程的报道，各类游戏展介绍之类的，这样不仅能让读者了解到一些游戏之外的东西，更能让杂志形成一种风格。另外，我认为杂志的编读往来十分不错，很有一种特有的风格，非常喜欢，希望玩家沙龙版块能够增加一些内容，多刊登一些读者玩家的见解，然后能够在杏花村里加以讨论。最后祝愿《家游》成为国内No.1的游刊，永远支持你们！

（上海　应佳捷）

——明年杂志会强化专题内容，进一步树立杂志整体与各个栏目的风格，并努力加大读者参与和交流的空间。距离2002年还有2个月的时间，欢迎读者朋友们为明年杂志献计献策！

本期东东的卷首语，真是一语道破天机，我们读了N年书就是为了那张该死的文凭。虽然讨厌又不得不去争取，真是可悲。不过现在也没办法，中国几千年的传统：万般皆下品，唯有读书高。唉！看完《家游》，还得去啃数、理、化、文、史、哲。为了明年的七月，还是快读吧！

（贵州安顺　吴硕）

小马兄弟，早想给你写封信了，只是苦于没有时间，今天终于能得偿所愿了！我看《家游》其实也不算长，只不过才买了41本！看着现在的《家游》越做越好了，我真是从心里感到高兴！

现在我已经上高三了，面临严峻的高考，接触游戏的机会变得少之又少（几乎为0），可是《家游》还是照买，因为这已成了每月的习惯了。俗话说的好：“头可断，血可流，《家游》杂志不能丢！”还有一件事，上回我去老师办公室交作业，看到了几个老师围在电脑前，我瞄了一眼，原来他们竟然在玩《红警95》！TMD，口口声声说游戏害人，自己还在这玩，玩也不玩高级点的游戏，真让人心理不平衡！

（河北任丘　刘欣）

“黑色七月”一过，转眼已到九月了。大学的录取通知书依旧没有拿到手里，因为本就没有上线，现在已经在学校开始了自己的补习生涯。

最近便因为这件事与父亲狠狠地吵了一架，他说什么我之所以高考没有上线就是因为我整天都沉浸在游戏中，还说什么“电子游戏真的是电子海洛因”（他能这么准确说出这十二个字，是因为当初我把东东的那篇文章给他看过，让他同意我继续游戏）。

我感到委屈，天大的委屈，我只是周末玩玩而已。原来所有大人的思想都是完全一样的，我不敢再在他们身上抱以任何幻想。

夏末秋初的校园依旧是那样喧闹，一放学，在拥挤的停车棚里总能听到这样的声音：“嘿！听说咱们本地也有《星际》的战网了，注册表你下载了吗？”“哈哈！老子终于凑齐了一套绿色装备了！哈哈……”“我男友介绍给我的《仙剑》真的好好玩哦！你也去试试吧……”我用十分复杂的眼光看着他（她）们，想着他（她）们若在以后的高（中）考中失手了，那他（她）们的父母还能让他（她）们继续快乐的玩游戏吗？我很迷惘，真的……

（四川德阳　Jay）

——文凭并不“该死”，只是目前获取文凭的方式还不令人满意。看老师玩游戏也没必要“心理不平衡”，老师的苦衷又向谁诉说呢？每个校园、每个家庭都上演着一样又不一样的故事，一样的是师长们的普遍心态与处事风格，不一样的是后生们在呵护与重压下的成长经历。《家游》一直以来都努力在两个层面上引导玩家玩游戏，一是探讨游戏的艺术与技术，一是探讨游戏与生活的关系，真的希望这“不一样”以后不会全变成“一样”……好了，下面上个读者朋友的段子，轻松一下吧。

老编走路去催稿，慢了
肇事小编要流氓，跑了
多亏一个老玩家
进入WORD猛敲打，好了

老编请他买《家游》
买的多了他不干
他说……
俺们那旮都是老玩家
俺们那旮特产攻略本
俺们那旮报纸炖杂志
俺们那旮都是快枪手
俺们那旮没有这种人
约了稿了哪能太认真
俺们那旮网上有D版
这个人他不是老玩家

石子，上漫画！

（北京　油焖大虾）

“互动家园”文章摘录

精彩评说

○《家游》栏目逐个捉

《家游》现在每期都有一个小栏目叫“本月欧美精彩游戏上市预览”，至于预览的这些游戏是否精彩咱们且不去说它，不过它的点评形式确实很有新意，在短短几句简介后，用一个短句或词组给游戏定下一个“××××指数”，意简言赅，是每期本刀最爱看的栏目之一。现在，本刀冒天下之大不韪，大胆剽窃“上市预览”的点评方式，给家游每一个栏目贡献一个指数。

卷首：现在卷首无病呻吟之风颇为流行，少有一针见血或是幽默风趣的力作，如果实在无话可说，把这块地让给读者来种，如何？

没话找话指数：★★★☆

新闻报道：应可改名为“新闻简报”，没有重点，泛泛而报，还有不少内容如同广告，就是新闻联播也有重点报道和简讯的区别啊，这样的报道好不敬佩人也。

一目十行指数：★★★★☆

上市追踪：“本期力作”介绍偏少，大多数游戏只有一句话介绍的价值，应有轻有重，不须强求每篇字数大体一致。

矮子里拔将军指数：★★★☆

流星时空：现在“流星时空”里的文章缺乏个色和深度，大多如同文章制造工厂的产品，即使游戏本身是精品，文章读来也让人打不起精神。

味同嚼蜡指数：★★★☆

游戏评析：这是家游与同类刊物的同类栏目相比办得最好

的一个，替被评游戏盲目吹嘘的文章少多了，但仍有部分作者让人感觉有枪手的嫌疑，要警惕。

大吹大擂指数：★★

攻略手记：这个栏目嘛，基本每家游戏刊物都有，家游的这个平心而论算不得最好，但也是中上之姿，现在攻略都差不多，关键要看作者的文字功力。

点灯熬油指数：★★★★

尖端100：很好的参照物啊，没了真是可惜，当然消失的原因与《家游》无关。

与世长辞指数：★★★☆

点将榜（包括榜评）：没多大意思，不过可以为新鸟作参考，免得他们买到商家狂吹而实际质量极差的劣作。

雷打不动指数：★★★☆

秘技档案：这个没什么好说的，每家游戏媒体都有的栏目，关键是不能出错，《家游》的先测试再刊出还是比较认真负责的。

借刀杀人指数：★★★★☆

玩家讲武堂：游戏没有硬件是跑不起来的，游戏玩家对硬件一窍不通也是匪夷所思的，何况里面也有软件的内容，总的来说文章质量还不错，最好扩版。

软硬兼施指数：★★★★

文渊阁：虽然被褒贬得很厉害，但绝对有必要存在，以显示玩游戏的并不都是只会动手不会动笔的武夫，况且，游戏之余看看小说也是挺不错的调剂。不过近来与游戏直接相关的文章过多，看得人乏味，电脑的世界真这么小吗？

游戏专营指数：★★★★

难症会诊：拯广大玩家于水火的救命栏目，在玩家心目中的地位毋庸置疑，只是怕虽送出了调和秘方，人家已愤而离异另寻新欢了。

黄瓜菜已凉指数：★★★

杏花村：照理说这是读者与编辑的交流场所，不知为何被小马独家垄断。没人说你不好，但执政太久了选民会有厌倦感的，每期找个嘉宾主持或可解此困扰。

一夫当关指数：★★★☆

镜花园：自从丹大人躲懒之后，石子上台，MM 美图铺天盖地而来，女权主义过分高涨了吧？阴盛阳衰是中国体育界的不幸，但愿不要成为镜花园的弱点。

半边天指数★★★★

众栏目俱已说完，估计众小编自鸣得意者有之，汗如雨下者有之，怒发冲冠者有之，无动于衷者有之。唯丹大人独自窃笑，盖因置身事外也。因此，不能放过他，特设下列一项：

彩页广告：构思平庸，画面俗气，不求品质，只求脸熟，让人避之不及。

视觉污染指数★★★★

（一言既出，丹大呼冤枉：“那不是我做的，我只是照发而已！”哼哼，古有连坐之刑，今天就委屈你了^_^）

（午夜寒刀）

○寒刀兄出手果然不同凡响，评价合理！与小7评价稍有不同处：游戏评析加半星，攻略手记减半星，其余完全一致。

（No.7）

○文渊阁应减半星，原因嘛……嘿嘿嘿，每期一篇，内容太少，不够看呀！

（蓝色天空）

○大家说的我也是很同意的呀，我以前最喜欢看文渊阁的小说了，写得非常有感情，现在的有些文章简直就是游戏剧情的说明文（当然，我并不是说写得不好）。如果你已玩过游戏了，那再看这些文章，简直就是没什么新意的了！所以呀，以后《家游》的小编要小心谨慎，最好一个人配一个500倍的望远镜，每天努力寻找那些好的、有新意的、精彩的文章，不要看他们的文笔好，内容老套也是不行的，太俗了当然更不好了！

（风影长歌）

○很久没看到这么好的点评！好，刀兄可谓宝刀未老，一刀即出惊众编！

现在攻略网上满天飞，游戏没出多久攻略到处都找得到！应该是：不得不出指数：★★★★★要不然《家》怎么能算一本游戏杂志！

（魔道兽）

○本刀得补充一句：给《家游》各栏目的星星数是根据各自指数定的，比如游戏评析用的是大吹大擂指数，所以定的是二星，其实本刀在点评里对游戏评析是肯定的，大吹大擂给两星应该是表扬而不是说这个栏目质量最差，只能得两星……

（午夜寒刀）

○多谢指教！玩家讲武堂评四星高了。文章整体水准在平均之上是最起码应该作到的，不能成为加分的因素，达不到这个要求，大家就该骂“你去S”了。栏目整体架构、比例、风格、内容还会再尝试着做调整，也请诸位在野高人斧正栏目的同时，要多多赐稿才好。

（Chance）

○很久前我说过的：卷首向读者开放，可是来稿寥寥，内容也不太理想……这个TOP100的“与世长辞指数”妙啊^_^我们也考虑过摘引诸如PC DATA之类的国外排行，但相比之下都不具备Global 100的权威性。明年强化“点将榜”、进一步做好国内玩家自己的排行是我们的目标。至于小店的独家经营……谁让在下没别的本事，只好给大家斟茶酌酒了。不许有“厌倦感”，不然在下便要“在岗之下”了，呵呵。

（小马）

玩家心曲

○我问一下《家》里的枪手是不是很多？

其实也不是非要问这种很尴尬的问题^_^我的意思是小编们在介绍一个游戏时（就是决定把某人的游戏评论印在《家》上前）有没有玩过这个游戏？至少是看过它的画面吧哈哈……如果马哥要删我的帖我没意见，毕竟我看《家》已经有6年了，现在《家》给我的感觉已经不像以前那么好了，我也不知是为什么？但是我还会一如既往的支持家的;-)

（adrift）

○枪手这东西可是见仁见智的，不过如果看到一个烂游戏有人赞的话，那家伙不是白痴就是枪手……关于这个烂游戏的问题，主要是因为在《家》刊出前瞻后那游戏多数已经推出了……这就是时效性问题。

（神兵AWEI）

○这问题很令人尴尬吗？？……

“枪手”多不多，首先看你怎么去理解这个词或者这种现象或者这群人；其次要看你的消费心态、个人兴趣、阅读感受等等。从小编的角度讲，只要文章涉及已经上市的游戏，肯定是要去体验的。

（小马）

○那上次的《蜡笔小新》的事呢？我可是被枪手害惨了！怎么解释？

（adrift）

○说实话，我觉得还可以，只是文章中写的有些过。

（SLOTH!!）

○那篇文作者和编辑都是喜欢漫画的小女生，自然也对那个游戏评价不低，至于游戏，杂志上不是有不少画面吗，一看就是那种弱智游戏。自己不会分析，人云亦云的，活该~

（神州9958）

○又一个信奉枪手的BC……

（神兵AWEI）

○你没被枪手害过，你当然不知咯……

（adrift）

开心一刻

○老编？隐藏人物吧？要看到老编，请使用以下秘籍：

首先在GAMECONFIG.INI里加入[CHEAT=1]，然后在底下加入：我要砍Chance（小马或者其他编辑都行），然后运行游戏，用Ctrl+F11叫出游戏控制台，输入：我要砍Chance，你就能看见老编了^_^

（吸血鬼伯爵）

○“我要砍石子！”这样不只老编，小马、游骑兵、Chance、东东……我都能看见了一

（悠然）

○到时你还会看见星星的！

（蓝色天空）

◆公告栏◆

2001年第8期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：

很好 72.57%

一般 24.47%

不好 2.96%

读者对本期封面的印象：

很好 27.33%

一般 55.72%

不好 16.95%

读者最喜欢的文章：

1.文渊阁:同一片天（35%）

作者:万王之王

2.攻略手记:月影传说（12%）

作者:西山

3.攻略手记:暗黑破坏神II毁灭之王（8.9%）

作者:Myst 八神天

2001年第8期幸运读者名单

湖北武汉	叶青	山东济南	于宁
河北乐亭	袁梓鸣	重庆	赖林
江苏无锡	丁安邦	北京	张晓峰
四川成都	汪林	福建龙岩	黄渐锐
浙江杭州	陈伟	辽宁营口	孙亮达
上海	张峰	广东广州	梁樱子
江苏淮安	王昊	齐齐哈尔	姜舰
浙江新昌	沈新芳	北京	陈哲
四川双流	纪晓曦	云南	黄臻
安徽滁州	刘俊搏	河北	史志丰
北京	张连贵	广东珠海	姜晔
吉林吉林	于磊	江苏连云港	颜涛
河南三门峡	冯辉		

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。

知己空间

给我一个空间，很多人走过，感觉到心灵的问候……

参加征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件和100字左右的留言寄至“100037 北京 813 信箱《知己空间》”，职业、绰号（昵称）、星座、爱好、特长等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

王小彬（♂19）
绰号：鸭脚板儿
爱好：电脑硬件，看书，篮球，动画片
地址：重庆市巫溪县金盆乡街道
邮编：405803
OICQ 56370775
留言：或许，正是这次偶然，彼此在人群中邂逅。好比美丽的梦，都是可遇而不可求的，常常在最没能料到的时刻出现。或许，生活会因为你我的相遇而精彩。

窦乐（♂18）
昵称：方便面
爱好：电脑
星座：天蝎
地址：新疆马兰 63650 部队 64 分队
邮编：841700
留言：人和人的相知是要靠缘份的。我相信缘能帮我找到知己。如果哪天你在这本杂志上发现了我，那就说明我们俩的缘份来了。

杨鑫（♂19）
昵称：皮皮
爱好：足球、音乐、上网、时尚生活
地址：山西离石贺昌中学 178 班
邮编：033000
OICQ：29689882
留言：只需一分钟就可以碰到一个人，一个小时喜欢上一个人，一天爱上一个人，但需要花尽一生的时间去忘掉一个人。我不会努力去忘掉一个人，我会尽力去爱每一个人。

张昊（♂15）
昵称：gentlyandsoftboy
星座：天秤
爱好：上网，玩网络游戏
地址：浙江省宁波市宁波八中 107 班
邮编：315000
OICQ：10760590
留言：一个性格双向，懂得宽容的男孩希望和你成为好友，不要让他失望，好吗？ :-)

王羽锋（♂19）
昵称：fish dark 樱木花道
职业：军人
星座：天蝎
爱好：篮球，健身，各类游戏，游泳，画漫画，上网
地址：西藏自治区浪卡子县 78536 部队 30 分队扎木兵站
邮编：860300
留言：我是一个开朗、直率而又幽默的男孩，真诚的和每一位想和我交朋友的人交流，分享所有的烦恼与快乐，不论你来自何处，来信必回，这是我——一个军人的承诺。相信我们会成为好朋友！

蔡宏伟（♂19）
星座：处女
地址：北京市大兴县北京印刷学院西校区 508 宿舍
邮编：102600

E-mail：[illegible]@263.net
OICQ 51706988
留言：我是一个说时开朗、投入，学习时沉默的男孩。平时喜欢交友、聊天、音乐、汽车、计算机。愿天下的朋友与我分享快乐与烦恼。快来信吧，我们成为最棒的朋友。我等你。海内存知己，天涯若比邻。

蒋伟强（♂26）
爱好：看书，写信，运动
E-mail：verywell@ynmail.com
联系地址：广州市东山区先烈中路 98 号之六 202
邮编：510095
留言：喜欢学习的我，相信相遇是缘。在人生陌路上的邂逅或许仅此一次，也许我们很快擦肩而过。无论你来自何方，但只要你也待人有礼、真诚、有共同爱好，那么请伸出你的手，看我们能否握紧、再握紧！我愿与你一起飞翔于广博的知识空间，共行人生和追求，共同分享快乐、分担忧愁。

梁淑霞（♀）
生日：7月8日
星座：巨蟹
昵称：Susa
幸运颜色：银
幸运数字：2
地址：广州市番禺区市桥镇星海中学初二（11）班
留言：我是一个个性活泼、开朗、冷静的女孩。祝大家：学习拿No 1，快乐、身体健康！若你想认识我这个朋友，就快些寄信来了！我等着你来和我做个好 Friend！

燕国栋（♂21）
昵称：玄武 明镜
星座：双子
爱好：上网，音乐，篮球，漫画，交友
特长：篮球，漫画
地址：安徽机电学院工美系设计 991·91# 信箱
邮编：241000
留言：我是一个爱好跆拳道、网络、游戏、音乐、体育的男孩，我珍惜每一位与我相识的朋友，希望能与处在天南地北的同识之士成为好朋友！有信必回！

徐秉强（♂19）
昵称：笑红-ABC
星座：处女
爱好：欣赏原版外国科幻片，日式卡通，上网，POP 音乐
地址：上海市浦东新区张江新村六栋 1 号门 101 室
邮编：201203
OICQ：54981918
留言：你既然已看到了我的留言，那便是一种缘份；为何不将这份微妙的关系发展下去呢？或许，我将会是你人生中最棒的，最有人性味的聆听者。还等什么？来信吧！朋友。

李炜（♂23）
昵称：冰火
职业：房地产公司部门副主管
星座：天秤
爱好：电脑（狂热者），音乐，博览群书，交友，游戏，桌球，围棋
地址：福建龙岩新罗区南环中路 19 号 17 幢 104 室陈健鹏 转
邮编：364000
留言：多年的求学和工作，让我看了太多的世间冷暖，习惯了商场的尔虞我诈。内心孤独的我好想坐下来找个知心好友交交心，回味世间的纯真和美好。远方的你，可愿扬起风帆与我共渡苦海，同游乐河，让我们的欢笑和泪水一起淌下？

吴玉磊（♂19）
昵称：snow/司徒礼信
星座：双子
爱好：PC Game,Music,Basketball
地址：天津市塘沽区珠江里 14-1-101 室
邮编：300451
E-mail:snow_80@hotmail.com
留言：天地亦大，知己难寻，既然有这小小的天地能让我们相识，相知，又何乐不为呢？如果我有幸接到你的来信，我一定会抽时间回信的。

张勇（♂19）
昵称：食人魔虫
星座：水瓶
爱好：PC GAME，上网，旅游，漫画，健美
地址：江苏徐州市消防支队直属大队二队
邮编：221007
留言：我是男孩的天堂，说出来，谁明白，只等你的信来打救。“海内存知己，天涯若比邻”，愿我们的友谊天长地久！

李爽（♂16）
昵称：死神
星座：牡羊
爱好：电脑游戏，上网，篮球，游泳，写信，交友
地址：沈阳市沈河区文艺路将军巷 17 号 2-3-2
邮编：110015
E-mail：limo_freeman@china.com
留言：谈许的诺言，别人都已许下了，故在此省略。我不相信所有的友谊都会天长地久，也不相信所有的朋友都是知心的。既然如此，如果你想寻找一时的快乐，那么，我会陪你聊聊；如果你想寻找一份真情，那么我会与你谈心。

王强（♂22）
昵称：黄猫
星座：射手
地址：天津市河西区小海地华山里 32 号 105
邮编：300222
E-mail：catkinggg@163.com
OICQ：19947694
留言：对酒当歌，人生几何？唯一愿望，朋友多多。既玩“反恐”，亦懂“心跳”，男友困住，女友无助。漫海纵横，歌坛浪淘，电玩路上，东游西逛。人生在世，能有几何？随遇而安，得乐且乐！
（第 9 期杂志中刊出的地址有误，在此重发，并向王强及去信的朋友致歉！）

★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免交易、借贷等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

家游站
Game Station

“家游站”预告

2001 年 10 月，经过两年多的沉寂，《家用电脑与游戏》配套光盘即将以全新姿态登场，为读者提供全方位的信息：

游戏炼妖壶：新鲜的游戏试玩
游戏影画馆：精彩的游戏动画
游戏天籁村：动听的游戏音乐
电子竞技场：火爆的游戏比赛
电脑梳妆台：靓丽的游戏壁纸
GAMEeBOOK：深入的游戏资料
X-ZONE：全面的游戏补丁
让你完全体验游戏世界的精彩——家游站。
FOR 游戏和游戏的你……

邮购信息

《家用电脑与游戏》邮购部目前提供以下书刊的邮购服务：

《家用电脑与游戏》2001 年 1-9 期	7.8 元/本
2001 年增刊《中国游戏文学作品精选》	15 元/本

平邮免收邮费，挂号加收 2 元邮费。需要以上书刊的读者请在当地邮局汇款至：100037 北京 813 信箱《家用电脑与游戏》邮购部，附言栏内写明所购书刊名称及期号。

“龙飞凤舞绘赵云”漫画大奖赛

谈历史游戏，无不称三国；言智勇忠义，莫不举赵云。时至今日，纵然长江东逝，英雄淘尽，那段英豪纷起，波澜壮阔的恢宏画卷，亦令人荡气回肠。

在第三波软件首度开发游戏《三国赵云传》上市之际，第三波软件与《家用电脑与游戏》杂志联合举办“龙飞凤舞绘赵云”漫画大奖赛，给你一个展示自己，描绘自己心目中的赵云形象的机会。

活动办法及所设奖项如下：

1、参赛画稿的内容必须以三国猛将赵云的形象或故事为主题，单幅画或四格、漫画均可。绘制手法不限，人物形象允许自由发挥。

2、参赛画稿必须为手绘原稿（复印件无效），钢笔或毛笔绘制（铅笔画稿视为无效），黑白、彩色均可，画幅规格不限。

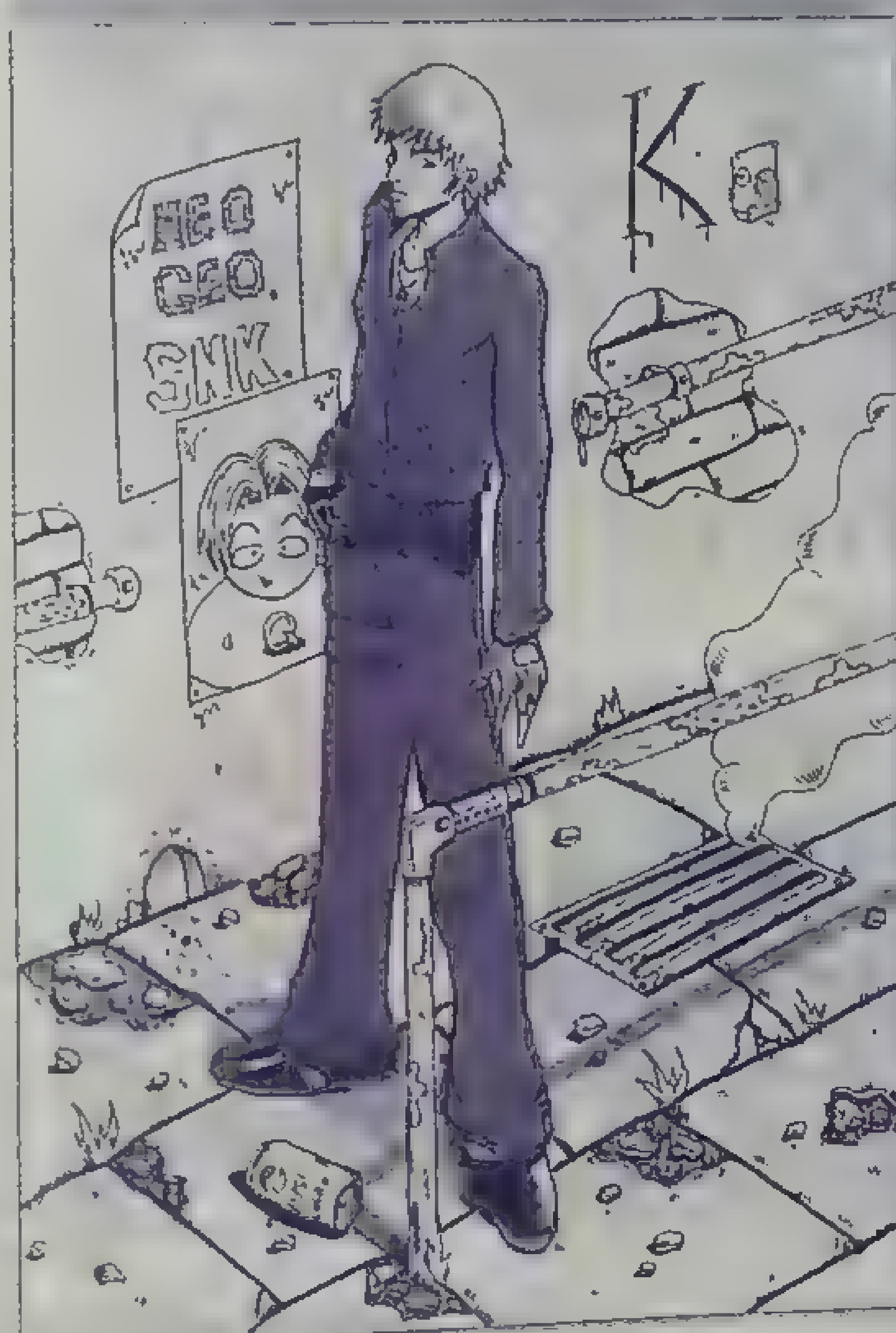
3、参赛作品请寄至：（100037）北京 813 信箱“镜花园”栏目组收，并请务必在画稿背面注明“游戏漫画大奖赛参赛作品”字样，以及作者姓名、联系地址及电话。所有未注明参赛字样的画稿，均作为投稿处理。

本次活动特设以下奖项：

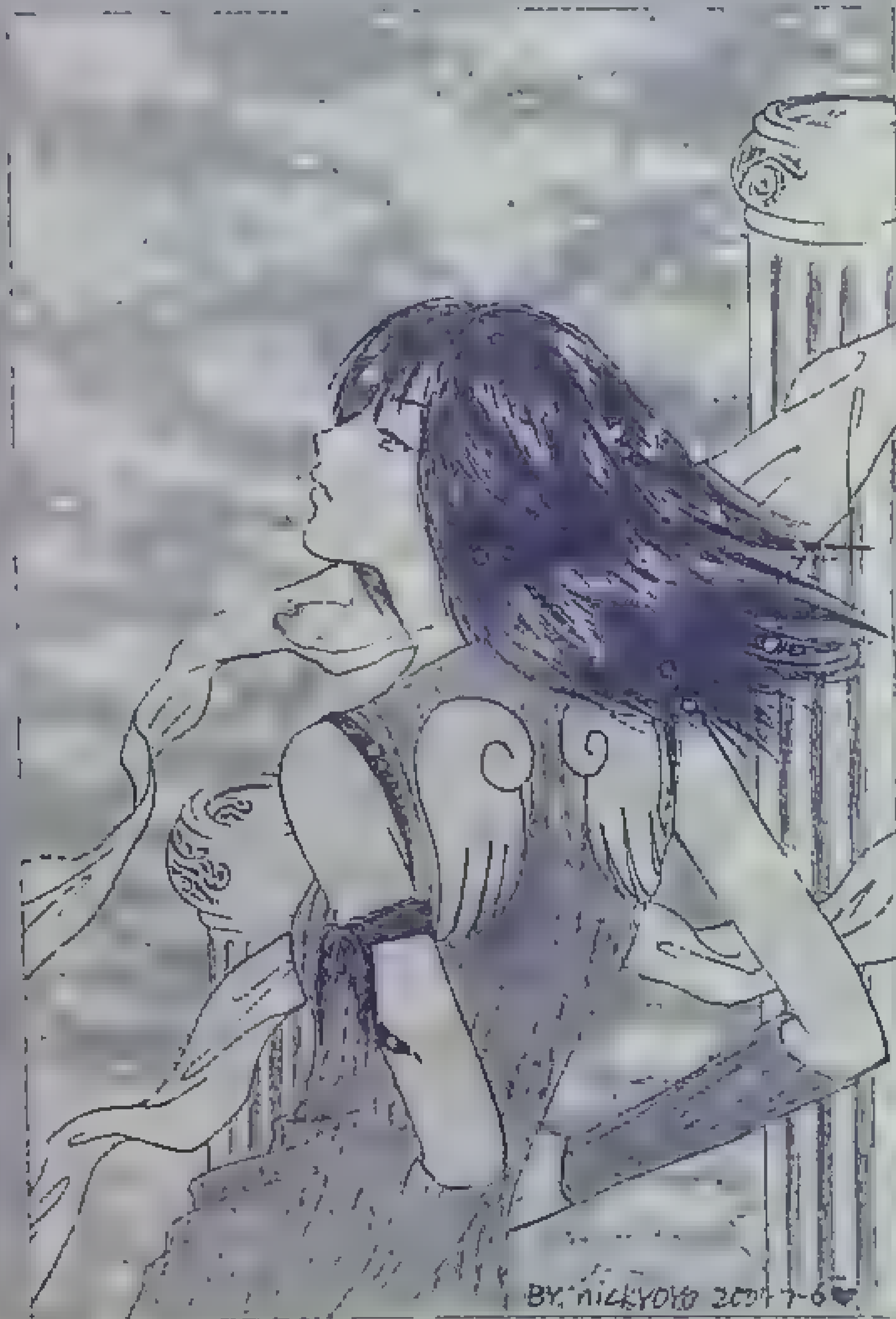
一等奖 1 名：《三国赵云传》典藏版、日本原装漫画专业画具一套、年度第三波游戏五折订购卡（2002 年全年有效）
二等奖 3 名：《三国赵云传》典藏版、国产品牌漫画专业画具一套
三等奖 6 名：《三国赵云传》标准版、限量版珍藏海报二张
（以上奖品均由第三波公司提供）

* 本活动截止日期为 2001 年 11 月 31 日，以当地邮戳为准。获奖者名单及部分作品将在我刊 2002 年 1 月杂志中公布。

上期最佳作品：上海朱慧雅的《魔界召唤》



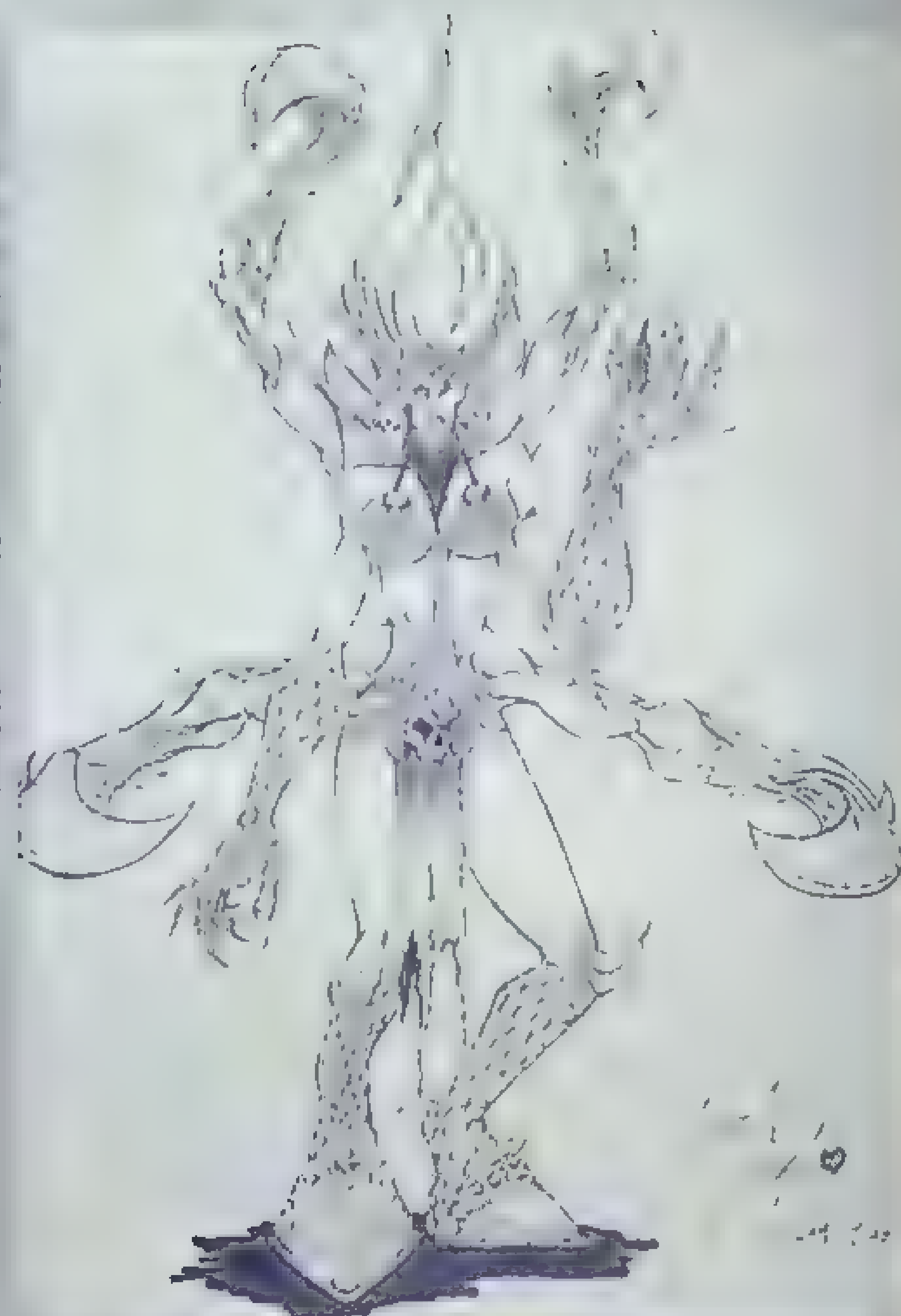
◀《无题》 江苏 陈伟



▶《呼吸》 福建 Nickyoyo

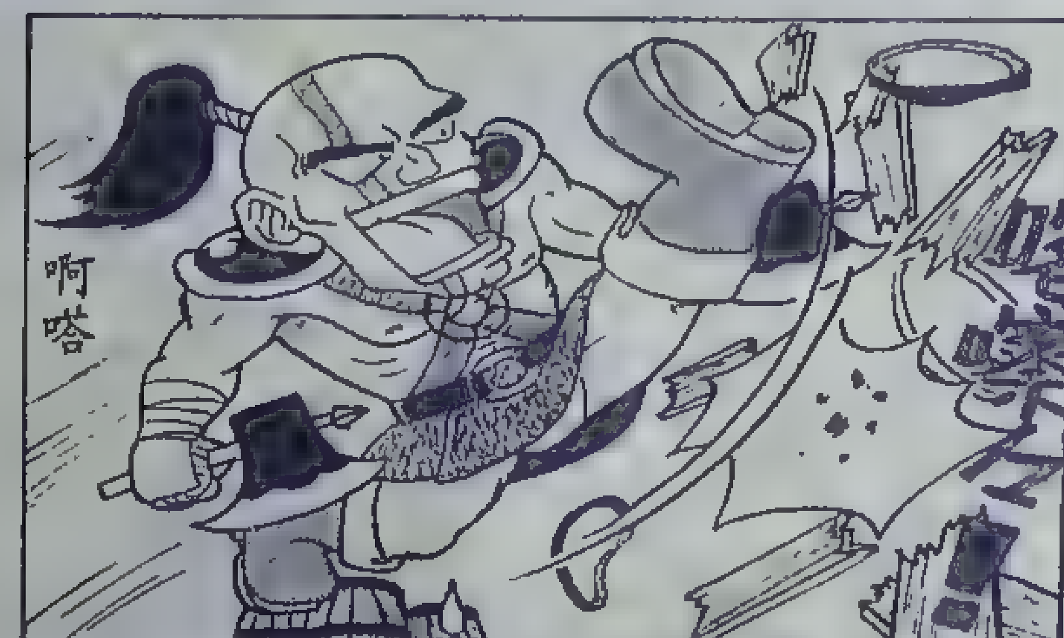


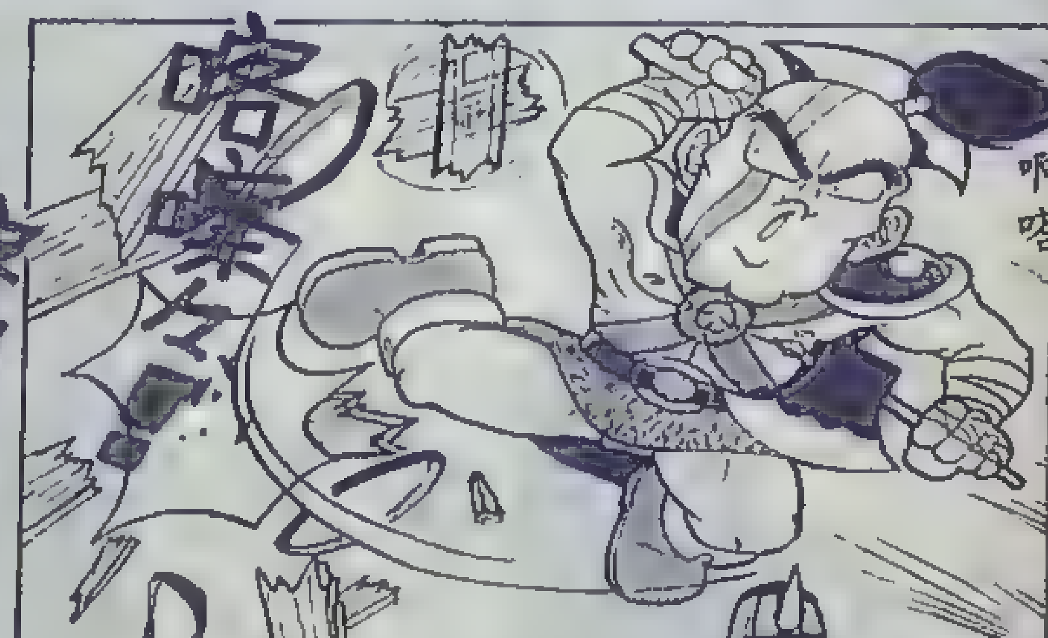
▼《罪恶工具—焰尼》 河北 黄钦

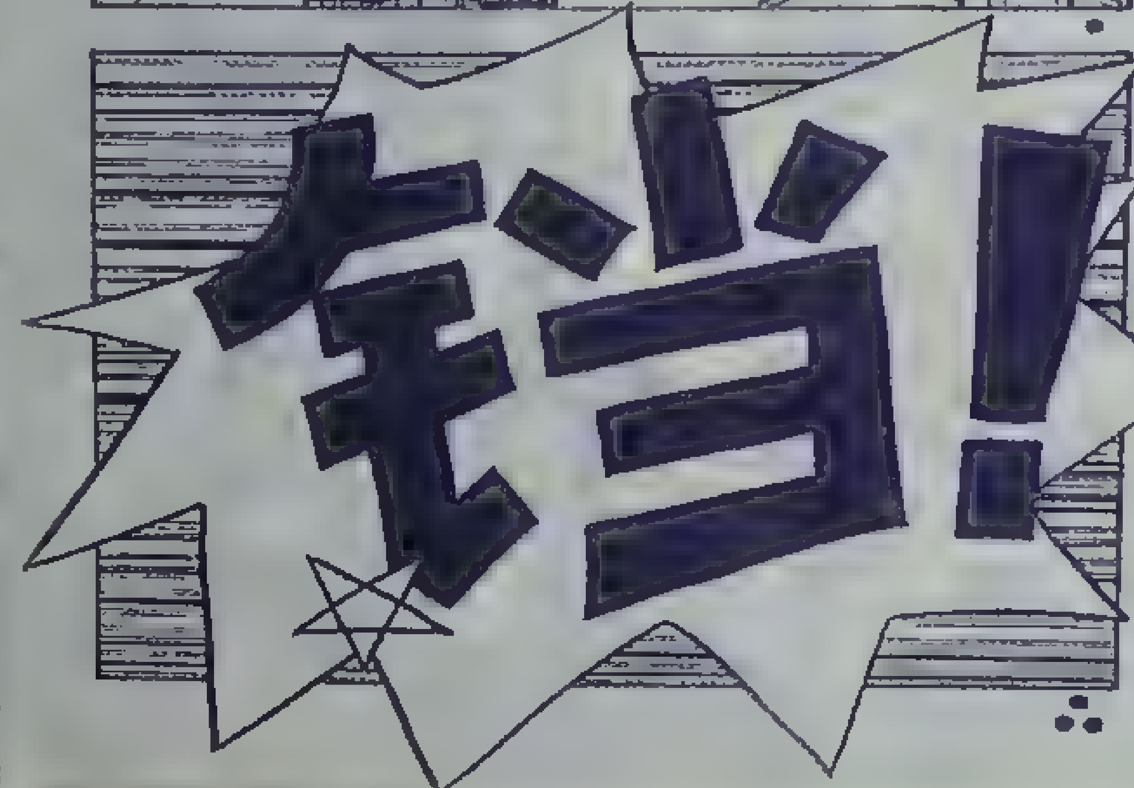


▼《暗黑破坏神II》 北京 张金玉

▼《DiabloII之"意外"》 北京 艾洋









天人互动
biggamer.com

花组再掀浪漫狂潮！

桐岛神奈

织姬（新成员）

雷尼(新成员)

Sakura Wars

樱花大战2™

简 体 中 文 版

Original Game © SEGA 1998 © RED 1998
Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS, 2001

赠
花组贴心袋
樱花匙扣
帝击年卡

超值惊爆价：
69元/8CD

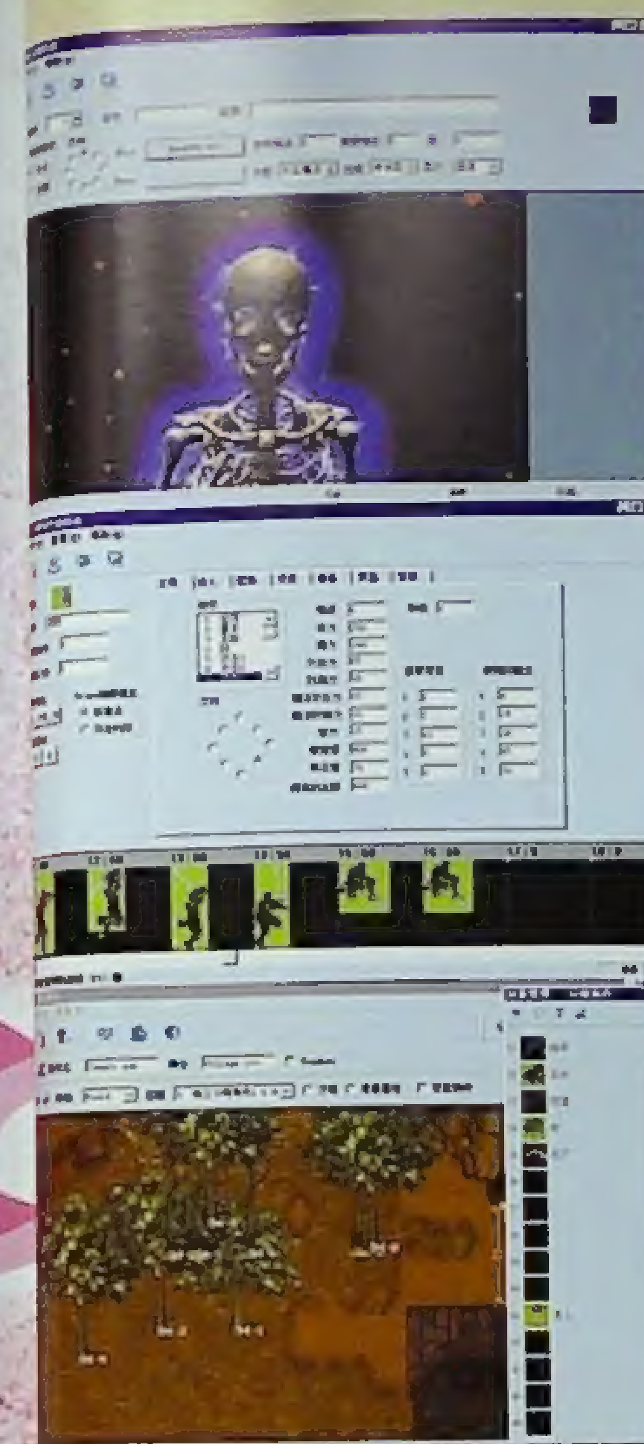
2001年10月底
震撼上市

樱花大战 3CD + 樱花大战2 8CD
+ 樱花大战 25集电视动画片(VCD) 12CD + 樱花大战 10集特别版(OVA版)(VCD) 5CD + 樱花电子资料集 2CD = 30CD

+ 樱花大战 全彩攻略书 / 樱花大战2 全彩攻略书 赠
+ 太正团扇 / 樱花光盘袋 / 花组年历 / 花组信笺 / 帝击竹簪 赠
= 心动/行动

无需掌握任何语言，无需准备任何素材，需要的只是您的想象力！

韩国专业游戏开发商DANDA倾力巨作









专业级游戏开发工具
ACTION RPG DICE

游戏制作大师

ARPG篇
简体中文版
捷径出品

没有程序方面的知识也可以制作出你所想象的游戏！

软件提供强大的工具系统、编辑系统、执行系统。特别是编辑系统提供多种功能完备和操作性强的分镜人物编辑器、背景编辑、脚本编辑器、魔法编辑器、物件管理器、事件管理器、游戏浏览器等可视化工具。

素材库内容丰富，多达上千种特技音效，数百种魔法可供选择，完全开放的游戏开发平台，用户可以利用 3dsMAX，Photoshop 等设计软件自行开发游戏素材。

强大的角色编辑器，根据用户需要创作出富有个性化的游戏角色。

多平台系统支持，可以在任何版本的 Windows 下流畅运行！

本刊 6-10 期刊登本软件的全攻略，欢迎查看！





降价啦！
仅售 38元！



全国各大软件店均有销售

北京正普科技发展有限公司 发行
地址：北京中关村邮局005信箱(100080)
电话：010-82671133（总机）
网址：www.2688.com
E-mail:2688@2688.com

正普各地分公司：
上海：021-63511059 成都：028-5233659
广州：020-87510467 武汉：027-87851266
杭州：0571-86980163 济南：0531-6558412

zipdisc JJsoft DANDA Design & Animation @Sofnet
北京捷径电脑有限公司独家代理

如果上天能够给你一个再来一次的机会，你会如何去把握？

让我们立刻开始这段感情吧……



- 大型浪漫神话 MMORPG
- 网络 RPG 与单人 RPG 的完美结合
- 充分体现团队合作互助精神
- 上千屏的精美地图、五百多种人物
- 五分钟内便能上手的简便操作
- 随时发布的任务系统会让你一直保持新鲜感
- 轻松的游戏环境、强大的聊天功能

ONLINE

大話西遊

详情敬请关注网易《大话西游 online》官方网站：Http://xy.163.com

網易 NETEASE www·163·com 网之易信息技术（北京）有限公司

家用电脑与游戏 读者调查问卷



2001.10 您的参与是对我们最大的支持

（读者档案）

- 姓名：＿＿＿＿＿＿
- 年龄：＿＿＿＿ 性别：□男 □女
- 通讯地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
- 邮政编码：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
- 电子信箱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

（读者评刊）

- 您对本期的总体印象：□很好 □一般 □不好
- 您对本期封面的印象：□很好 □一般 □不好
- 您最喜欢本期的文章是：＿＿＿＿＿＿
- 您对本期各栏目的印象：

栏目			
新闻报道	□很好	□一般	□不好
上市烽火	□很好	□一般	□不好
流星时空	□很好	□一般	□不好
游戏边缘	□很好	□一般	□不好
游戏评析	□很好	□一般	□不好
攻略手记	□很好	□一般	□不好
排行榜	□很好	□一般	□不好
秘技档案	□很好	□一般	□不好
玩家讲武堂	□很好	□一般	□不好
疑症会诊	□很好	□一般	□不好
文渊阁	□很好	□一般	□不好
玩家沙龙	□很好	□一般	□不好
杏花村	□很好	□一般	□不好
镜花园	□很好	□一般	□不好

（读者需求）

- 您最想了解哪部游戏的相关资讯：＿＿＿＿＿＿
- 您最想了解那家厂商及其广告信息：＿＿＿＿＿＿

（点将榜投票）

- 请写出您最喜爱的游戏：
  1. ＿＿＿＿＿＿
  2. ＿＿＿＿＿＿
  3. ＿＿＿＿＿＿
  4. ＿＿＿＿＿＿

（游戏点评）

- 游戏名称：＿＿＿＿＿＿
- 您的评语：＿＿＿＿＿＿

（镜花园投票）

- 本期您最喜欢的画是：＿＿＿＿＿＿

感谢您填写问卷调查表，
请您按以下地址寄出：
北京 813 信箱 100037
《家用电脑与游戏》编辑部收

家用电脑与游戏



本期 25 位幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

捷径电脑 JJsoft

（难症会诊挂号处）

（杏花村留言板）
